2007年 总第238期

Popsoft

大众软件®

半月刊

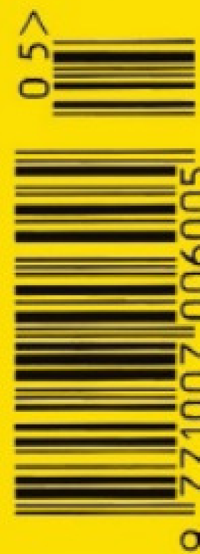
www.popsoft.com.cn

……应用和娱乐的第一选择

05

零售5元





天下 贰

为天下而战

天下逐鹿 问鼎者谁?

看杂志 得惊喜

为了答谢广大用户，网易公司特准备了神秘的精美礼品进行抽奖赠送!

只需登录：http://nie.163.com/66

并输入验证码：4AKJ

您将有机会获得意外惊喜哦!

网易3D网游力作

網易 NetEase
www.163.com

TX2.163.com

客服电话：020-83918163 传真：020-85546362

2007年3月10日隆重上市 创刊号

数码生活的贴心伴侣



POPDIGITAL
MAGAZINE

CONTENTS 目录

2007年第05期 总第238期

05
2007
本期推荐

新品初评
王者归来还是最后的晚餐
——宾得K10D数码单反相机



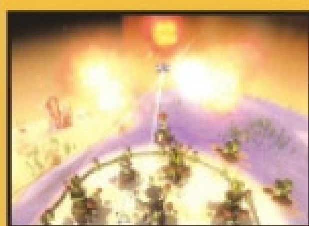
备受追捧的K10D究竟实力如何？宾得能否上演绝地反攻？

实用软件
把握未来的选择
——Vista升级价值深入分析



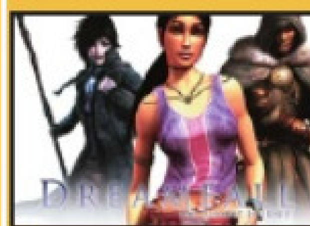
升级还是不升级，这是一个问题。在潮流和个体需求之间，你会怎样选择？

前线地带
2007年游戏大作巡展



久违的名字，新系列的开始，充满期待与变化。这一年，也许我们不会再失望。

攻城略地
梦陨
——无尽的旅程



这部冒险解谜巨作终于发行了中文版，它以精美的图像和充满悬疑的曲折剧情而著称。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 杨旸
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 张宇 李刚 王槊
本期责编 余蕾
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135623
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 祁津忆 平龙飞 汤瑛
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通彩色印刷有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年03月01日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

新品初评

专题企划

网络时代

实用软件

应用心得

硬件评析

前线地带


NCSOFT

编辑部报告

故人对酒且千里，春色惊心又一年



过年好，非常高兴再次有机会在这里跟大家见面！古人云："五谷皆熟为有年""五谷大熟为大有年"，可见古时庄稼的收成与过年质量密切相关。如今，食物早已不是衡量过年品质的主要因素，对忙碌的现代人来说，与家人的团聚比饮食更为珍贵。

在中国传统文化里，只有过了正月十五的元宵节，这个年才算过完。记得上大学的时候，开学时间往往定在正月十五前后，由于路途遥远，那4年的正月十五我都在火车上度过。这期大软正好赶在元宵节前上市，希望她能给人在旅途的读者们捎去一丝温暖。

上期编辑部报告中我提到了《大众数码》即将创刊的消息，半个多月来，在众老编、小编、美编的努力下，杂志制作已经到纸样的阶段，将与本期大软携手上市。工作积极性最高的是老老编黑暗，他在截稿前一星期就挥笔写下了创刊号卷首语，第一个交稿。

由于是创刊号，众小编都憋足了劲上好文章，所以要挑出重点来并不容易。从个人喜好角度出发，我选择观潮栏目的苹果iPhone专题、旅行栏目的冬游塞罕坝专题、通讯栏目的电影镜头里的手机专题为Top3。而视觉效果方面，当属展示的两位模特T型台栏目冲击力最强。

在大软工作的日子里，我最喜欢做的事情之一就是在杂志制作时进入文件服务器，浏览最原始的素材。一般我首先看读编栏目，这个习惯被我保持到了大码。大码读编和大软最大的不同是它被安排在所有栏目的最前面，希望这能让读者知道，我们渴望与你们交流。大码创刊号读编栏目最神奇的地方是居然有读者来信，想知道怎么回事？恐怕只有亲自去看看才知道了。开卷有益，呵呵！

祝大家一路顺风。

小虫@大众数码

2007年2月2日凌晨

下期预告

新品初评： 从Kingmax 4GB SDHC看ReadyBoost功能

专题企划： 微软帝国的游戏之梦

攻城略地 漫画英雄之终极联盟

★幸运读者获奖名单★

TOP TEN网投幸运读者

C7—M形象玩具一个和《魔兽世界》纪念卡一套。

天津 吕原琴　四川 叶富彬　天津 崔秋萍
四川 黄 龙　甘肃 白雪原　天津 赵金辉
湖南 鲍 鸣　福建 罗 晨
天津 任大新　天津 赵光明
北京 范清娟　天津 崔剑平



读者回函卡幸运读者

北京世纪幻想文化发展有限公司（http://www.dragonsky.net）提供的小说《风起陇西》一本。

黑龙江 纪 铮　四 川 王文强　重 庆 李杰东
湖 北 尤自强　江 苏 黄海清　广 西 唐 鹏
河 南 尚 方　宁 夏 邱文静　湖 南 鲁灿兵
安 徽 王轩仪　浙 江 于 彤　江 苏 朱 辉
辽 宁 赵云龙　天 津 朱满丰　云 南 张朝曦
云 南 李 帅



（网投地址：www.popsoft.com.cn）

声明



永久免费！
新《魔界》07年不能不玩的2D国产网游巨作
魔界
ONLINE
Goldcool 上海鸿利数码科技有限公司
电话：086-021-50584800
www.mwo.cn
合作伙伴
GIGABYTE
TECHNOLOGY
网上书城
新华淘书网
www.bookmall.com.cn

王者归来还是最后的晚餐
——宾得K10D数码单反相机

■晶合实验室 别理我



厂商：宾得（PENTAX） 上市状态：已上市
售价：7200元 咨询电话：未知
附件：充电器/说明书/软件光盘/数据线/背带等
推荐：准专业机定位，适用中端用户

两次推迟发售、两次官方道歉，无疑给K10D添加了更多的神秘色彩；全球供货紧张，更让P家摄友焦急万分……这台定位仅为准专业的数码单反相机为何受到如此追捧？出色的画质还是优秀的指标？

一、防水防尘塑料机身——小即是美

和佳能、尼康准专业机（30D、D200）采用镁铝合金工艺不同，宾得K10D依然采用轻量化的塑料机身设计，这和宾得“小即是美，轻即是美”的传统理念相契合。


防水防尘关键部位

当然，和EOS 400D/D80/α100相比，其制作工艺要精致许多，无论是铭牌还是功能拨轮，都可明显地看出区别。

和D200一样，K10D采用了防水防尘设计，在机身按键及接缝处进行了72项相关处理，独立选购的竖拍手柄也同样为防水防尘结构。注意，这里的防水指的是防泼溅。虽然有测试将它泡在水里依然可正常开机（让人瞠目结舌），但镜头始终是无法如此密闭的。

二、操控、取景及功能——万元无敌

双拨轮设计、右肩液晶屏、2.5英寸21万像素主液晶屏……这些准专业指标我们不愿多费口舌，我们把目光集中在体现人性化设计思路的细节上。

宾得创造性地设置了Sv（ISO优先）和TAv曝光模式（快门+光圈优先）。在Sv模式下，一个拨轮设置ISO，另一个拨轮切换曝光组合，换句话说，给每张照片自己的ISO。TAv则是“自动ISO的M档”，前后拨轮设定光圈快门，相机会自动设置正确的感光度。在某些特殊场合下，这两种曝光模式为用户带来很大方便。



背部键位分布合理

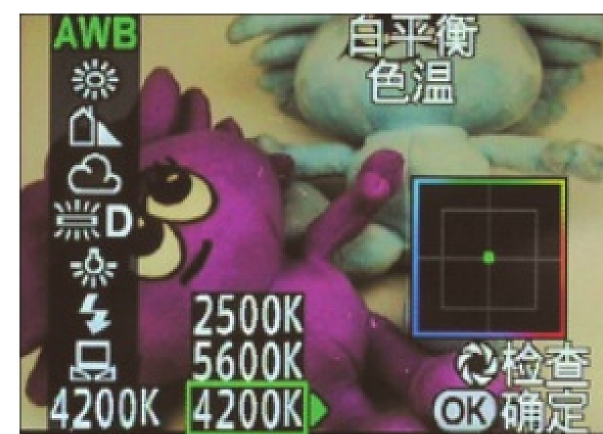


几个新模式引人注目，测光模式也单独设置



手柄触点，周围有防水设计

和大多中高端产品一样，K10D为许多功能（如测光模式、对焦模式、对焦区域选择模式、“RAW+”按键等）设置了独立的按键，以增强操控性。相机可以直接后期处理机内RAW文件（如曝光、白平衡、锐度等）并输出JPG；对白平衡的设置也非常直观，用户可通过缓存内的图像来实时调整白平衡，异常实用的功能。



实时白平衡调整，非常方便

K10D取景器视野率、放大率皆为95%，为万元以下数码单反翘楚，拍摄时宽大明亮的取景器的确让人感到赏心悦目。其他性能/功能方面，支持2～9张照片的多重曝光，支持点测光，11点对焦（中央9点为十字对焦/f2.8精度），支持DNG格式RAW文件。其对焦速度比较早的istD/DL系列快很多，也比其小弟K100D更迅速。机身拥有2套AF驱动系统，一套是普通电机，另一套则提供对使用超声波马达对焦的镜头支持。

三、画质革命——22b ADC功效几何？

宾得官方网站对K10D的介绍有4个醒目的大字：“画质革命”。除了千万像素所带来的分辨率提升外，最大的亮点就是其NuCORE 2240AFE 22bbit ADC芯片（模拟-数字转换器）以及新的PRIME图像处理器。K10D采用和D80几乎一样的CCD，最终的


人像样张（f4、1/500s），色彩层次、细节以及肤色表现出众


白雪上的冰块，画面反差极低，考验相机色彩过渡

RAW也依然是16b格式，那么22b ADC有什么意义呢？

我们打个比喻，一块肉（CCD采集到的光讯号），一只碗（RAW的记录能力），我们既可将肉剁粗一点做成肉臊子，也可剁细一点做成肉丸子。肉臊子显然要粗放一些，肉丸子口感细腻；肉臊子就是16或者14b ADC，肉丸子则是22b ADC。体现在画面上，越高的处理精度，最终的色彩过渡会越自然，层次越丰富，动态范围也更大。

实拍中，我们选取了一个极考验色彩过渡的画面：白雪上的冰块。极低的反差，K10D是否能给出层次足够丰富的画面呢？相信读者可从图例中得到答案。画面没有进行任何处理（锐化、色彩、反差均为最保守设置），细节丰富，过渡自然平滑，立体感跃然纸上。

四、SR防抖及镜头支持——劳永逸

继成功推出（K100D的）SR防抖功能后，K10D将SR的功效提升至2.5～4档（防抖功效和个人使用有关，读者可从样张中判断效果）。宾得在相机的镜头兼容性方面表现出相当的大度。了解单反相机历史的读者一定不会对宾得感到陌生，手动对焦时代它几乎就是单反相机的代名词。因此大量厂商生产其卡口的镜头，无论是A口、K口、M42口甚至尼康F卡口、宾得120系统，都可直接或间接在K10D上使用。难能可贵的是，“只要能拧上宾得机身的镜头”都拥有测光及防抖功能，相对其他厂家可用“厚道”二字形容。

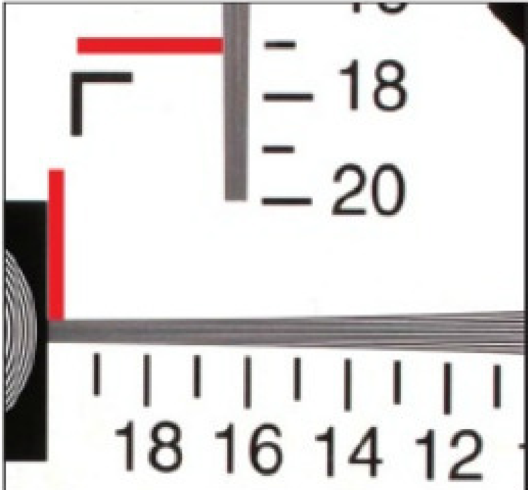


防抖效果快门速度（1/13s，50mm端拍摄）

五、分辨率及白平衡——看图说话

关于测试，我们还是用图片来直观表达吧。测试搭配FA 28-70/4AL以及FA★28-70/2.8AL镜头，我们可看到K10D在整体画面素质上表现得很优秀，丰富的色彩层次尤其值得称道。相机的自动白平衡不算很准确，无论室内还是室外都有偏暖现象；分辨率很好，纵向稍高于横向。


自动白平衡样张，偏暖



分辨率样张（光圈f8）

参数表	
有效像素	1020万
显示屏	21万像素2.5英寸
ISO	100/200/400/800/1600
测光	16区分割测光/中央重点测光/点测光
快门	1/4000秒～30秒快门、B门、10万次寿命
闪光同步	1/180秒
连拍速度	3张每秒（RAW格式约9张，JPEG格式无限制）
取景器	交换式增亮五棱镜（取景范围95%，放大率95%）
存储介质	SD卡，兼容SDHC
尺寸	141.5mm×70mm×101mm
重量	710g（实测，仅机身）



宾得K10D无疑是P家一强心剂，只要解决镜头资源问题，前途将会非常光明。另一方面，在撰写本文时，宾得和HOYA的合并案正式得到确认，K10D会是宾得一族最后的晚餐么？让我们拭目以待。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

膝上巨无霸——戴尔XPS M1710笔记本电脑

■ 晶合实验室 壹分



厂商：戴尔（DELL） 上市状态：已上市
售价：24 998元 咨询电话：800-858-0888
附件：软件及驱动光盘、电源线、AC电源适配器等
推荐：发烧级用户

XPS系列是戴尔笔记本产品线中专为多媒体和游戏设计的高端机型，XPS M1710无论硬件配置还是外观造型都足以让人惊讶，提供采用Intel酷睿2 T7200/7400/7600处理器的3种主要配置和17英寸液晶屏，并提供了靓丽红和金属黑的上盖选择。笔记本外壳采用镁铝合金与高强度工程塑料结合，开机后侧面散热孔与上盖XPS Logo均会发出红色光芒，视觉效果良好。



产品后部丰富的接口

送测机型基于Napa平台，采用Intel酷睿2 T7200双核处理器（2.GHz），4MB二级缓存和667MHz前端总线，功耗约34W；主板采用i945PM芯片组，南桥为ICH7-M，搭载Intel 3945ABG无线模块，支持802.11a/b/g无线局域网，内置1000MB以太网卡。它提供了6个USB 2.0（左侧2个，后部4个）和1个IEEE 1394接口，以及Bluetooth v2.0+EDR和56k Modem。除了强劲的处理器，M1710还配备了GeForce Go 7950 GTX独立显卡（512MB显存）及2GB DDR2 667内存，为游戏表现提供了保障。硬盘采用三星120GB的5400r/min产品，搭配Strike Zone的减震装置，并内置8×DVD刻录机和5合1读卡器。



内置读卡器支持SD、MMC、CF、xD和记忆棒

这款笔记本采用17英寸UXGA（1920×1200）超亮镜面液晶屏，分辨率能满足1080P视频的需求，戴尔的资料称其亮度要比以往型号高30%。实际测试中屏幕表现令人满意，色彩真实自然，亮度均匀，暗部细节较丰富，层次感较好，水平可视角度近170度。由于配置强劲，M1710多媒体表现非常出色，可轻松播放所有格式的高清视频，16：10宽屏显示效果也相当好。M1710的声卡芯片由SigmaTel提供，符合HDA标准，用户还可选择Audigy Advanced Sound软件（需另付费）来提升音质。与众不同的是，这款产品除素质不错的立体声扬声器之外，还在产品底部设计了一个“次低音扬声器”，用于增强中低频的回放效果。虽然限于扬声器尺寸，M1710未能表现出令人满意的低频，但“次低音扬声器”明显改善了音质，在影片回放中提供了不错的声场效果（相对笔记本电脑而言）。



独特的“次低音扬声器”让M1710具备了超越一般mini音箱的音质

样机预装中文版Windows XP Home SP2系统，配备了丰富的应用软件。MobileMark 2005测试最高性能电池续航能力为130分钟，性能得分为190，平均响应时间为1.28秒，我们认为5400r/min的硬盘对于其性能是个瓶颈。3DMark06 v1.0.2测试中得到6042的高分，其中CPU得分1741；Super π V1.1执行104万位π值运算用时29秒。需要注意的是，尽管这款产品的散热表现已不错，但个别部位的温度仍偏高，如显卡与内存部分。





戴尔M1710的性能相当强劲，代表了目前笔记本电脑的顶级娱乐水平，可轻松胜任游戏与多媒体应用，用户甚至可将它用于HDTV视频编辑。但庞大的体积和4kg的重量严重影响了产品的便携性，如果用户有充足的预算，可以考虑用它充当台式机替代品。P

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★



黑晶闪耀——惠普畅游人u5026cn

■ 晶合实验室 魔之左手

厂商：惠普（HP） 上市状态：2007年1月
售价：7399元（含显示器和操作系统） 咨询电话：800-820-2255
附件：说明书、驱动工具光盘、80GB Mini PMD移动硬盘、各种连线等
推荐：商业和家庭娱乐用户

惠普的畅游人系列家用电脑，一直是内地用户非常喜爱的产品，其朴实又实用的灰色系设计，更是给人留下了很深的印象。而其最近推出的黑色产品表现又如何呢？让我们来亲身体验一下吧。

惠普畅游人u5026cn被称为黑晶家用电脑，采用黑色为主，银色为辅的设计，外形显得更加时尚。它保持了前面板上的多功能读卡器这一招牌设计，而且还提供了前置音频、USB、IEEE 1394接口，另外还有Mini PMD接口，用于安装惠普附送的Mini PMD移动硬盘。其主机电源按键被移到机箱顶部，用户可以在站立时开关电脑，或者很容易地关闭位置较低的电脑，很适合某些初级和商业电脑用户的实际使用情况。



Mini PMD接口和80GB的Mini PMD移动硬盘

这款产品采用英特尔奔腾D双核820处理器，主频2.8GHz，800MHzFSB，拥有2×1MB高速二级缓存，使用ATI RC410+SB450芯片主板，配置1G DDR2内存、250GB SATA硬盘、SuperMulti DVD刻录机、GeForce 7300LE 256MB独立显卡。标准配置包括19英寸宽屏液晶显示器、多媒体键盘和光电鼠标等。

畅游人u5026cn主机的内部设计很有特色，与一般的塔式机箱相反，其处理器位置在机箱底部，机箱下部的风扇和侧面开口都位于处理器旁边，有利于散热；同时扩展卡接口都上移，对将机箱放置在下方的用户来说，连线更短更方便。机箱内部连线相当整洁，机箱面版和5英寸扩展位都采用了免工具设计，易于扩展。

惠普提供了超薄型的多媒体键盘，大量多媒体和程序快捷键都位于键盘两侧，使键盘尺寸得到了较好的控制，在较为狭窄的电脑桌键盘托架上使用更加方便。配套的光学鼠标采用左右整体按键，加上圆润的外壳，让人不禁想起单键苹果鼠标的造型。

畅游人u5026cn提供了Windows XP多媒体中心版操作系统以及大量的娱乐和安全软件，包括PC Doctor电脑诊断系统、HP DVD Play、Sonic Digital Media Plus、HP Photosmart Premier、Recovery CD Creator、Norton网络安全特警2006等。

这款产品在测试中的表现尚可，但是相对于商业软件执行性能来说，其3D游戏性能让人有些失望。而其采用的大显存独立显卡，与其说是为了3D性能，还不如说是为Windows Vista作准备。



键盘的大量快捷键安装在两侧

测试成绩表

WorldBench 5	ACDSee 5.0（秒）	572
	Photoshop 7.0.1（秒）	391
	Premiere 6.5（秒）	518
	Nero 6.0.0.3（秒）	533
	3ds max 5.1（DirectX）（秒）	2392
	3ds max 5.1（OpenGL）（秒）	332
	Office XP SP2（秒）	529
	Media Encoder 9.0（秒）	361
	Mozilla 1.4（秒）	544
	Mozilla 1.4+Media Encode 9.0（秒）	641
	VideoWave Movie Creator 1.5（秒）	293
	WinZip 8.1（秒）	560
Winstone 2004	Business Winstone	20.4
3DMark 05	1024X768（总分）	1164
Half—life2	1024X768（帧数）	27.43



应该说在配置方面，惠普畅游人u5026cn并没有什么明显特色，送测样机预装Windows XP Home，但不包括显示器。作为针对商业和家庭用户的中端产品，在实用性和便捷性方面的表现出色。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

千元级杀手——双敏火旋风PCX19558 PRO显卡



■晶合实验室 魔之左手

继GeForce 7600 GT后，又一款令人瞩目的显卡以999元的价格杀到，这就是采用RADEON X1950 Pro核心的双敏火旋风PCX19558 PRO。它采用非公版设计，0.8nm制造工艺的RV570核心使它不仅拥有良好性能，功耗和超频方面也有不错表现。它配备256MB/256b的1.2ns三星DDR3显存，默认核心/显存频率为575/600MHz，留有一定超频空间。散热器采用大直径低转速风扇，噪声相当小，而运行中芯片温度很低。它支持CrossFire双显卡功能，芯片内置的GPU Interface让其在构建双显卡系统时不再区分主卡与从卡，更方便实用。

测试平台采用Core 2 Duo E6800处理器、Intel 975XBX主板、512MB DDR2 667内存×2、WD 1600JS硬盘；操作系统为Windows XP+SP2，安装DirectX 9c和ATI公版显卡驱动7.1。实际测试中，X1950 Pro的36条像素渲染管线带来了非常不错的性能，直接使用ATI公版驱动也没有出现兼容性和稳定性问题。

厂商：双敏电子（Unika）
上市状态：已上市 售价：999元
咨询电话：0755-33356326
附件：驱动软件光盘、视频输出线、说明书、质保卡
推荐：中级游戏玩家

测试成绩表

设置	No FSAA No AF	4×FSAA+4×AF
3DMark 06 v1.02总分		
1280×1024	4928	3969
1600×1200	4200	3211
3DMark 05 1.20 总分		
1024×768	10057	8848
1600×1200	7505	6248
Half-Life2 Canals		
1024×768	217.52	133.23
1600×1200	112.44	70.46
DOOM3 High Quality		
1024×768	140.9	97.1
1600×1200	72.9	49.1



在开启抗锯齿和各向异性过滤后，这款显卡仍然保持着相当不错的性能，即使在1600×1200这样的高分辨率下游戏画面仍相当流畅。作为目前同档次最强劲的显卡之一，双敏火旋风PCX19558 PRO在测试中的表现相当突出，性价比非常不错。P



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

数据、影音两不误——明基DP992数码伴侣



■晶合实验室 狂暴鸭

明基DP992数码伴侣可谓功能强大而外观简约。机身由ABS工程塑料制作，黑色亚光处理的外壳有细腻的磨砂手感；132mm×81mm×24mm的三围与255克体重较一般产品稍大。产品采用1.8英寸黑白液晶显示屏，虽然稍显落伍，但更省电；屏幕下方的Copy键承载一键备份功能。存储卡插槽支持CF卡Type Ⅰ/Ⅱ、1英寸硬盘Micro Drive插槽与MMC、SD、MS、MS Pro卡插槽。DP992可兼容绝大部分流行的媒体格式，如：AVI、MPEG-1、MPEG-2、MPEG-4、MP3和JPEG等，用户可输出到显示设备观看。产品附带的遥控器可在10米内操控。

窥其内部，薄薄的背壳下便是80GB容量的三星笔记本硬盘。除几个固定螺丝外，缺乏额外的保护措施，令人不禁担心存储数据的安全问题。采用ATTO Disk Benchmark得出其读写速度分别为25.72MB/s与25.35MB/s；而HD Tech的结果则是平均读取速度为26.2MB/s，突发读取速度为32.0MB/s，随机存取时间17.8ms，CPU占用率为2%，令人满意。但在使用一键备份功能时，完全复制2GB CF卡（采用SanDisk UltraII 2GB）的时间达21分13秒，复制512MB MS Duo则需3分58秒，此时900毫安时电池电量消耗约为32%。

厂商：明基（Benq）上市状态：2006年12月
售价：1699元 咨询电话：400-610-6666
附件：遥控器、充电器、保护皮套、说明书等
推荐：拥有大量数码设备且喜好外出游玩拍摄的用户


机身右侧的接口



明基DP992数码伴侣在多功能上颇有独到之处，虽然售价达1699元，但却提供了视频/音频播放器的功能，有效利用了硬盘空间和节省用户投资。如能对一键备份数据的时间和电池的使用寿命进行相应改进，相信会成为市场中炙手可热的产品。P



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

超越iPod 5——创新ZEN Vision:M 60GB版

■ 晶合实验室 电子土豆

厂商：创新科技（Creative） **上市状态：**已上市 **售价：**3299元
咨询电话：010-82551800-3800 **附件：**耳机、扩展底座、布袋、数据线、说明书等
推荐：资金充裕的数码玩家



苹果的iPod一代又一代地推陈出新且广受好评，而作为数码音乐领域老牌厂商的创新自然也不甘示弱，其在去年CES展会上展出的ZEN Vision:M彩屏硬盘播放器，无论外观还是功能与iPod Video相比都毫不逊色。我们这次收到的评测样机是不久前推出的60GB版本。

与最初发售的30GB版本相比，同样内置1.8英寸硬盘的ZEN Vision:M 60GB增加了非常实用的USB host功能，可连接其他USB移动设备（如数码相机、MP3播放器、读卡器等）并读取其中的文件，可实现“数码伴侣”的功能。它拥有2.5英寸、26万色的QVGA（320×240）分辨率TFT液晶屏，可播放MP3、WMA、WAV等音频和DivX 4 & 5.5、XviD5、MPEG-1/2/4-SP、WMV9、Motion-JPEG等格式的视频；内置任务管理和通讯录可与微软Outlook软件同步；还集成了非常实用的FM收音（可预置32个电台）和录音功能，这也是苹果iPod系列一向缺乏的。

其外形尺寸为104mm×62mm×22.1mm，重约178g，比30GB版本厚了3.5mm，重了15g，握持手感略逊于后者。样机采用光洁的白色塑料材质（60GB版有黑、白可选），背面则是磨砂金属外壳；做工相当精致，边角均采用曲线处理，整体造型简洁圆润。机身布局延续了创新ZEN Micro系列的传统，带触控功能的椭圆形按键周边分布着4个功能键，包括自定义快捷键、菜单/返回、播放/暂停和选项键。椭圆键中的触控板可实现上下滑动选择及轻击确认功能，而左右按键则负责曲目后退和前进。触控板默认灵敏度过高，很易出现误操作；在选项中将其设为“低”后有较大改善。机身顶部是电源开关/按键锁定和耳机插孔，底部为专用I/O接口，微型麦克风则藏在机身右侧。由于采用特殊接口，因此通过扩展底座提供标准mini USB2.0、充电接口及AV视频输出。

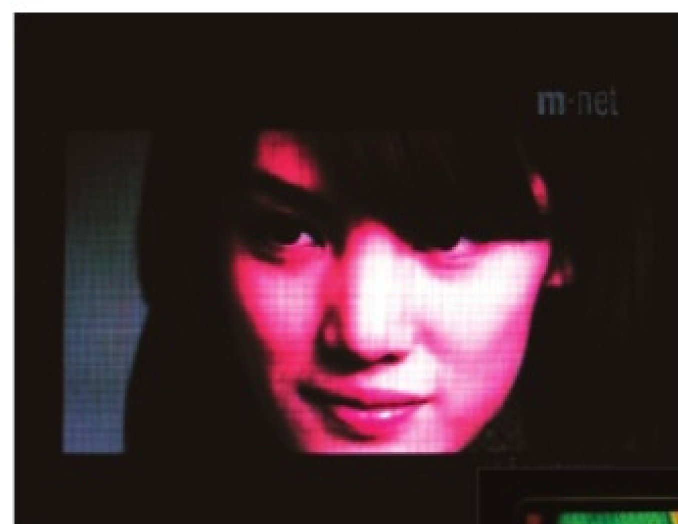


扩展底座接口与耳机



漂亮的菜单

ZEN Vision:M的菜单简洁美观，并提供了多种配色主题选择。虽然它提供了移动硬盘功能（容量可设置为512MB～32GB），但这部分存储区域是与媒体文件区分离的，无法被播放器直接识别；向存储区写入3.22GB文件耗时8分01秒。音乐、视频和照片文件可通过Creative Sync Manager或资源管理器上传到媒体文件区。创新称，只有标准SP/ASP编码的DivX、XviD视频才能被直接支持。实测中除标准MPEG-1文件可直接上传播放外，笔者手里大部分WMV、XviD编码的视频均需花费较长时间转换后才能上传；好在转换效果不错，在播放器中回放非常流畅。



视频回放效果



图片显示效果

采用原配耳机播放MP3时，ZEN Vision:M的解析力和音场表现均很不错，声音通透，人声表现良好，但听久了感觉略有些“数码味道”。原配耳机的低频稍显浑浊，换用更高档的耳机对音质会有所改善。其屏幕表现力相当好，得益于高亮度（播放视频时70%已完全够用）和QVGA分辨率；回放照片和视频时显示很细腻，色彩鲜艳自然，左右可视角度也不错。内置锂电池标称MP3播放时间为16小时，视频播放时间为5小时；实际播放MP3时可达11小时以上，50%左右亮度下可播放2部约100分钟的电影，能满足日常需求。



作为一款功能强大的硬盘式播放器，创新ZEN Vision:M 60GB提供了较大的存储容量、丰富的文件支持和出色的播放效果；加上众多周边实用的功能（尤其是USB host），足以成为最新一代iPod的强劲对手。遗憾的是它没提供常见的TXT文档阅读和小游戏等功能，厚度方面也略有欠缺。如果能在视频文件支持方面有进一步改进，其易用性会更好。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

还能再小吗？
——宇瞻Handy Steno AH123闪存盘

■晶合实验室 壹分



宇瞻Handy Steno AH123号称是全世界最小的闪存盘之一，重量约10g，厚度只有5mm，取下保护盖之后，几乎只剩下一个标准的USB接头，AH123超高的集成度不禁让令人发问——闪存盘还可能做得更小吗？这款产品包括256MB、512MB、1GB三种型号，外壳采用塑料材质，经过类似烤漆工艺的表面处理看起来非常精致，末端的挂扣设计可以让用户将它穿在钥匙环上。另外这款产品还附赠一条手感非常好的皮质腕带。

宇瞻送测的是容量1GB的产品，我们采用ATTO Disk Benchmark来测试它的读写性能。测试时数据被自动切分为0.5～1024kB大小的数据包写入磁盘中，并以与写入时同样大小的数据包读取。为与实际应用对应，我们以32MB数据的测试成绩为主，其他不同容量数据的测试成绩作为参考。AH123的写入速度达到了9MB/s，读取速度接近15MB/s，体现了不错的性能，完全可以满足日常应用。

厂商：宇瞻（APACER） 上市状态：已上市
售价：256MB/512MB/1GB
咨询电话：400-610-6666
附件：腕带
推荐：移动存储用户


AH123基本和一个USB接头差不多大



闪存盘发展至今已很难有技术上的突破，面对各种移动存储产品的竞争，除了向大容量发展之外，造型设计也越发受到关注。宇瞻Handy Steno AH123闪存盘小巧的体积和优秀的性能表现令人满意。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

一钵纳三江
——爱国者UH-P761移动硬盘

■晶合实验室 壹分



爱国者桌面存储王标准型UH-P761的外型非常沉稳，四四方方的外壳采用高强度的黑色塑料材质，给人以牢固可靠的感觉，附赠的专用支架可以将其竖置于桌面以节省空间。对于移动存储产品来说，稳定性和安全性是首要的。UH-P761采用立体循环散热系统，内部空间采用对流散热结构，装有一个散热风扇，可以有效控制使用中的温度。供电部分的电路也经过优化，对电压的变化适应能力更强。另外厂家宣称这款产品具备抵抗250～500G冲击的能力。

由于在固定外壳的螺丝中有两颗采用了特殊规格，因此我们无法将外壳完全卸下，对其内部结构和硬盘进行考察。根据测试软件中的信息，UH-P761采用一块3.5英寸日立HDT72252 5DLAT80 250GB硬盘，转速7200r/min，8MB缓存。我们使用ATTO Disk Benchmark对UH-P761进行性能测试，产品的最大读取速度为33.8MB/s，最大写入速度则达26.3MB/s，表现中规中矩。值得一提的是其散热系统表现较好，在长时间的使用和测试过程中，温度始终比较稳定。


电源和USB接口

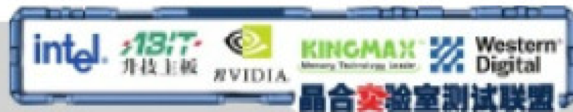
厂商：爱国者（aigo） 上市状态：已上市
售价：250GB/999元；320GB/1999元；500GB/3199元
咨询电话：400-610-6666
附件：支架/电源线/USB线/说明书
推荐：强调数据安全性的用户

ATTO Disk Benchmark

数据包大小(kb)	最大读取速度(MB/s)	最大写入速度(MB/s)
32	26	21.9
256	33.8	26.3
512	34	26.3
1024	33.4	26.3



爱国者桌面存储王标准型UH-P761的性能稳定，表现可靠。坚固的外壳为其提供了良好的保护，散热性能也不错。作为一个备份存储器或者附加存储设备，对于个人用户而言性价比不高，适合有大容量存储需求的用户。



炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★

一条狗的成名

■文/本刊记者 Littlewing
摄影/Jin
后期合成/jin cOMANDO

21世纪要出名靠什么？炒作。随着广大民众出名的愿望越来越迫切，2006年的炒作行为，已经发展到了如火如荼的状态；而网络这个传播速度最快、门槛最低、最为廉价的载体，更成为炒作者争奇斗艳的舞台。炒作原意是指以利益为目的，不择手段地哗众取宠。在传统观念看来，炒作是思想文化领域的“毒瘤”。不过，这一“毒瘤”在明星、准明星、媒体、观众的滋养下，已经成为博出位不得不也是唯一能采取的手段。

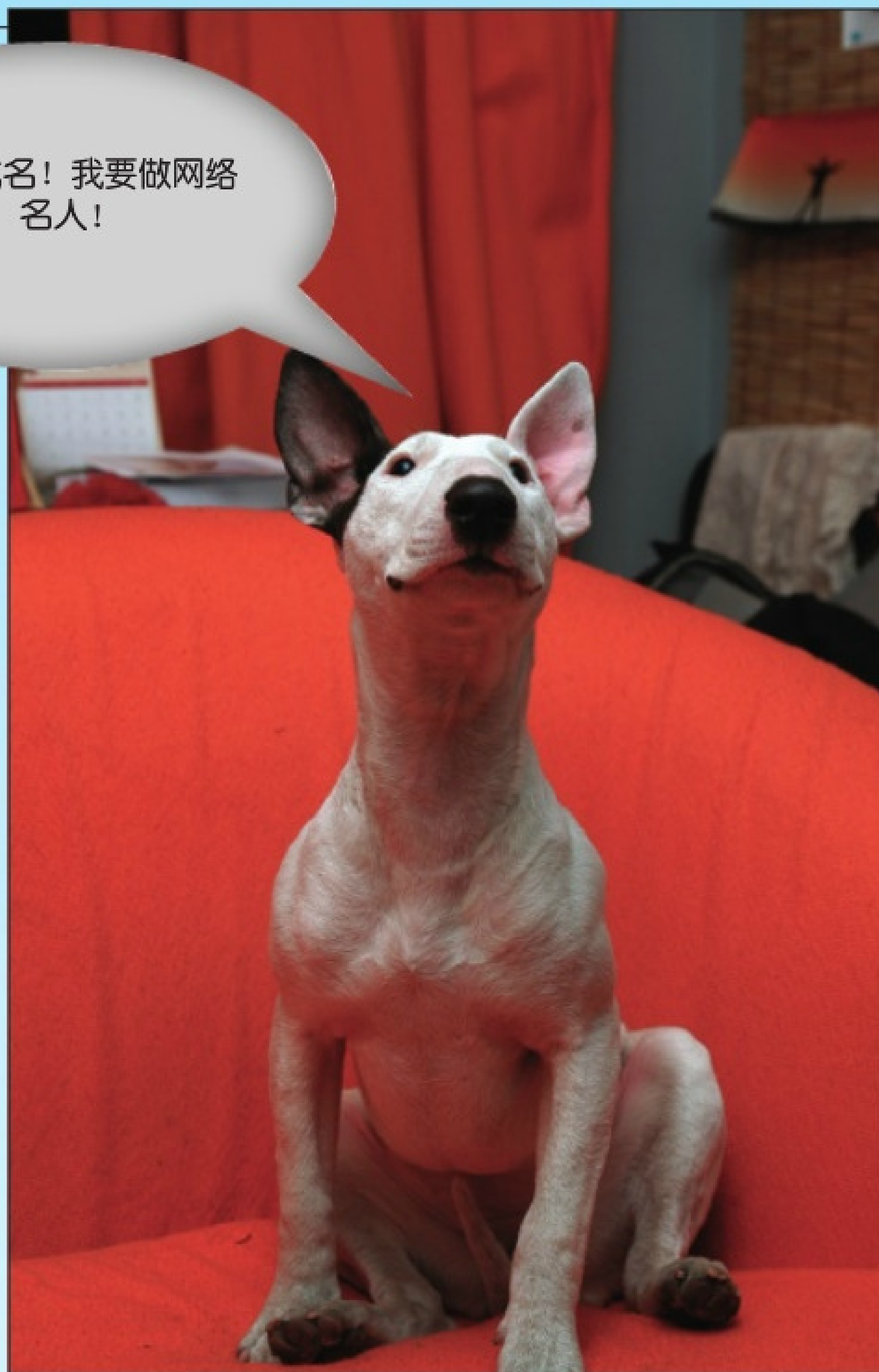
“就算是一条狗，我们也能让它骑在人的脖子上！”

“如果是一个相对负面的人物，批判的言论多了，我们就会组织一些写手，挺一挺他，引导一下话题，同时删除一些攻击性的言论。而像二月丫头这样的人，追捧的人相对会比较多，那么我们就会找点人来骂骂她，让双方形成一种相持的局面，你来我往，才能把时间持续长、有持续的热点、不断出故事。”

21世纪要出名靠什么？炒作。随着广大民众出名的愿望越来越迫切，2006年的炒作行为，已经发展到了如火如荼的状态；而网络这个传播速度最快、门槛最低、最为廉价的载体，更成为炒作者争奇斗艳的舞台。炒作原意是指以利益为目的，不择手段地哗众取宠。在传统观念看来，炒作是思想文化领域的“毒瘤”。不过，这一“毒瘤”在明星、准明星、媒体、观众的滋养下，已经成为博出位不得不也是唯一能采取的手段。在耳濡目染之下，我们已经对炒作行为的运作流程有了相当深入的了解，立刻嗅到了“炒作”中蕴含的商机。为了让广大民众也能成为明星，为了让炒作行为规范化，《大众软件》记者部决定率先抢占炒作市场，成立“黄粱梦中人”互联网行为艺术公司。

我们“黄粱梦中人”专营互联网明星塑造业务，只要你符合以下3点特征，我们将为你量身打造一套推广计划，让你在最短的时间内，成为互联网上知名度最高的明星：第一，渴望出名，寡廉鲜耻；第二，大胆奔放，敢于展示；第三，一无是处，志比天高。关于费用，你尽可放心，我们推出“先出名，后付费”的服务。不但在你成名之前不收取任何费用，而且会在成名之后担任你的经纪人，将你推向娱乐圈和主流媒体。当然，你也要和我们签订一份合同，在炒作期间，我们将拥有你形象的使用权（包括裸照）和话语权；在此期间对你的家人、朋友造成的影响，本公司概不负责。

“黄粱梦中人”的第一位顾客是条狗，这着实让我和同事们伤透了脑筋，只因它比传统意义上的明星更难被大众接受。不过，正因为将它变成明星的高难度，使本公司决定接下这一单业务，为它量身打造成名攻略，打响“黄粱梦中人”的第一炮。网上曾有句话：“谁也不知道坐在网络另一端的是不是一条狗”，现在我们的口号是：“就算是一条狗，我们也能让它骑在人的脖子上！”



成名的路有很多，但通过网络是最快的一条

一、营造声势

为了为日后高调亮相埋下伏笔，我们首先要营造声势，在网上预埋下大量客户相关的信息。待客户成名之日，客户的名字成为搜索引擎的热门词汇时，Fans们才发现原来他们的偶像是这么一个有“深度”的人。张钰将录像公开打开市场后没有了下文，在网上一搜她的名字，既无旧的“历史”，又无新的“猛料”，这种饮鸩止渴的短视炒作是不可取的。我们要深挖洞，广积粮，客户走红后为Fans提供足够多的谈资和挖掘空间。鉴于我们的客户一直是《超级女声》的忠实观众，并曾以绝食相胁，强迫其主人为春春和洁洁投票。综合客户的性别，我们为客户起了一个响亮的名字“春洁妹妹”。根据我们的分析，此网名既顺应时势，与即将到来的春节谐音；又透露了我们的客户本性“纯洁”的信息，更满足了客户将其偶像放入名字的要求，可谓一举三得。

要营造声势，先要把名字打响，打响名字最好的办法当然就是骂名人。由于春洁妹妹的中文不太好，所以，本公司将为其捉刀。大家长年从事文字工作，虽然在文坛一事无成，在论坛却早练就了飞板砖的绝技。不过，骂名人



“超级女声”让多少少男少女做上了一夜成名的美梦



张钰的录像在网上流传甚广，却没了下文，炒作有点雷声大雨点小

也要分类，不能一概而论。像芙蓉姐姐、山东二哥、国学辣妹这类靠炒作出名的人，网上天天有人骂，我们再骂也骂不出什么新花样。所以，针对这些名人，我们为春洁妹妹制造了一个更具冲击力的互动环节，绝对比那些骂人的高出一个层次；至于如何“互动”，我们稍后介绍。

要骂，就要骂那些低调的，靠本事出名的人。为什么呢？第一，靠本事出名的人符合大众审美，骂的人少，就算有人“骂”，也是批评、辩论，毕竟要让真有本事的人反驳你，你也要有点道理、有点本事。所以，我们要骂，不但要骂，而且要骂得厚颜无耻，骂得胡搅蛮缠，才显得独树一帜。第二，靠本事出名的人支持者众——凡没怎么炒作就出名的，必是其闪光点被大众认可。与他对着干，就相当于与他千千万万的粉丝对着干，就相当于在他千千万万的粉丝中取得了知名度。2006年谁最火？郭德纲、易中天——这些名人有一技之长，又并非尽善尽美，务须抓住其弱点无限放大，上纲上线，骂他个狗血淋头。有道是扯淡扯得欢，哪能不挨砖；不慎被砖拍，八成是活该。就连王朔这类成名人物，都要靠骂我们德高望重的金庸老前辈提高出镜率；我们骂名人自然也要找那些最不该骂、最没得可骂的人来骂，才能充分体现出春洁妹妹的卓尔不群。

在各大BBS上一番狂轰滥炸之后，很多网友就会好奇了，这个到处拍名人的“春洁妹妹”是何方高人？从名字来看还是个“女性”，这就更让大家希望一探究竟。此时，



维护网络世界的纯洁是我的责任！

现在的炒作，真的到了无所不用其极的地步

连王朔这种名人都要靠骂金庸老先生来炒作，我凭什么不可以？我也要骂！





骂名人是网络上经典的成名方式之一

我们趁热打铁，将春洁妹妹推向前台；同时，与其他靠炒作而窜红的“名人”划清界线。这个划清界线的方法就是——咬他们！没错，就是咬。骂芙蓉姐姐、山东二哥、国学辣妹、二月丫头并不能让你出名，所以，为了展现出比那些网友更深一层的痛恨，为了体现春洁妹妹与那些庸俗炒作的势不两立，我们决定让春洁妹妹身体力行地去展现她对于庸俗炒作的态度。我们以参加商业活动的名义很快找到了几个网络名人，然后，拍下了春洁妹妹咬他们的照片，发给各大媒体和门户网站。这下春洁妹妹可火了，听说过对骂的，还没听说过真人PK的，更别提咬的了，除了泰森，我们可算是网络世界第一人！这样做一方面树立春洁妹妹网络执法者的形象，与庸俗炒作拜拜；另一方面又体现春洁妹妹行为艺术家的身份，是一条真正行为艺术、捍卫艺术的狗。

二、明星事迹

随着春洁妹妹知名度的提升，我们需用几件事情来体现她的个人魅力和明星风采，为此我们的策划部门伤透了脑筋。毕竟，春洁妹妹本狗一无是处，实在是没做过什么经天纬地的大事，所以，我们有两个选择。第一，是将其日常生活行为夸张放大，在平凡中挖掘闪光点；第二，是直接“创造”一些事迹。但是，搞“创造”也是很有技术含量的。首先，这个“事迹”应该是一个可能会发生的事情，具有一定的可信度，编太过荒谬的故事，无异于侮辱我们广大网民的智商；其次，它应该具有娱乐性，有上头版头条的潜质，只有让别人津津乐道，才能达到我们的宣传效果；第三，它应该有煽动性，准确地说，是煽情性，要做到催人泪下，发人深省；第四，它应该如雾里看花，不要事无巨细。要忽略掉容易露出破绽的细节，而在能体现春洁妹妹独特人格魅力的地方浓墨重彩，这样即使有人怀疑，也无从考证。

根据以上条件，我们对春洁妹妹的生活习惯进行“艺术加工”并且在网上传播。比如春洁妹妹吃生肉这

一点，就可以大书特书。想当初鸿门宴上，项羽要杀刘邦，形势危急之时，刘邦卫士樊哙持剑盾闯入大营。项羽很欣赏樊哙，赐给他一杯酒和一个半生猪腿。樊哙将酒一饮而尽，席地而坐，翻盾为盘，用剑将生猪腿分而食之。项羽问他还能不能喝酒，樊哙面斥项羽："老子死都不怕，还怕喝酒？现在我们刘老大先到了咸阳，却退到灞上等你接收。你被小人挑唆，要害我们老大，天下人怎能服气？"一番话将项羽噎住，刘邦趁上厕所之机溜之大吉。让我们重温一下那个场面，樊哙独闯龙潭，大口喝酒，大吃生肉，怒斥敌酋，简直帅呆酷毙！可见，吃生肉乃英雄所为；也只有英雄，才能吃生肉。虽然现在是和平年代，鸿门宴我们是没什么机会参加了，但是，坚持吃生肉，也是春洁妹妹向英雄致敬的独特方式，对自己行为艺术家身份的最佳诠释。

当然这还不够，我们还要给春洁妹妹"创造"点英雄事迹，体现她仗义的本性，所以我们为春洁妹妹安排了一场"单骑救人"的个人秀。我们首先人为地制造一场煤气泄漏的"意外事故"，然后，由春洁妹妹叼着这家人的孩子从屋子里面跑出来。"碰巧"门口有个"路人"，用DV"无意"中拍下了这一场景，并将之放到自己的播客和众多的视频网站上，什么土豆网啊、CCTV播客频道啊、新浪播客啊，总之是哪儿人多往哪传。当然名字要处理得煽情一点。根据百度搜索的统计，当你的帖子或者文章题目超过14个字，就会受到更多的关注和点击。所以，我们可以把视频起名叫"神秘狗七进七出 毒气室英勇救人"，发起一场寻找不顾煤气中毒、勇救婴儿的神秘狗活动。这下可跟其他的网络名人拉开了档次。毕竟他们再怎么炒作，也是自己扑腾，不比我们这种见义勇为的事迹说出来那么振聋发聩。最主要的是，这会让春洁妹妹赢得广大网民的景仰。



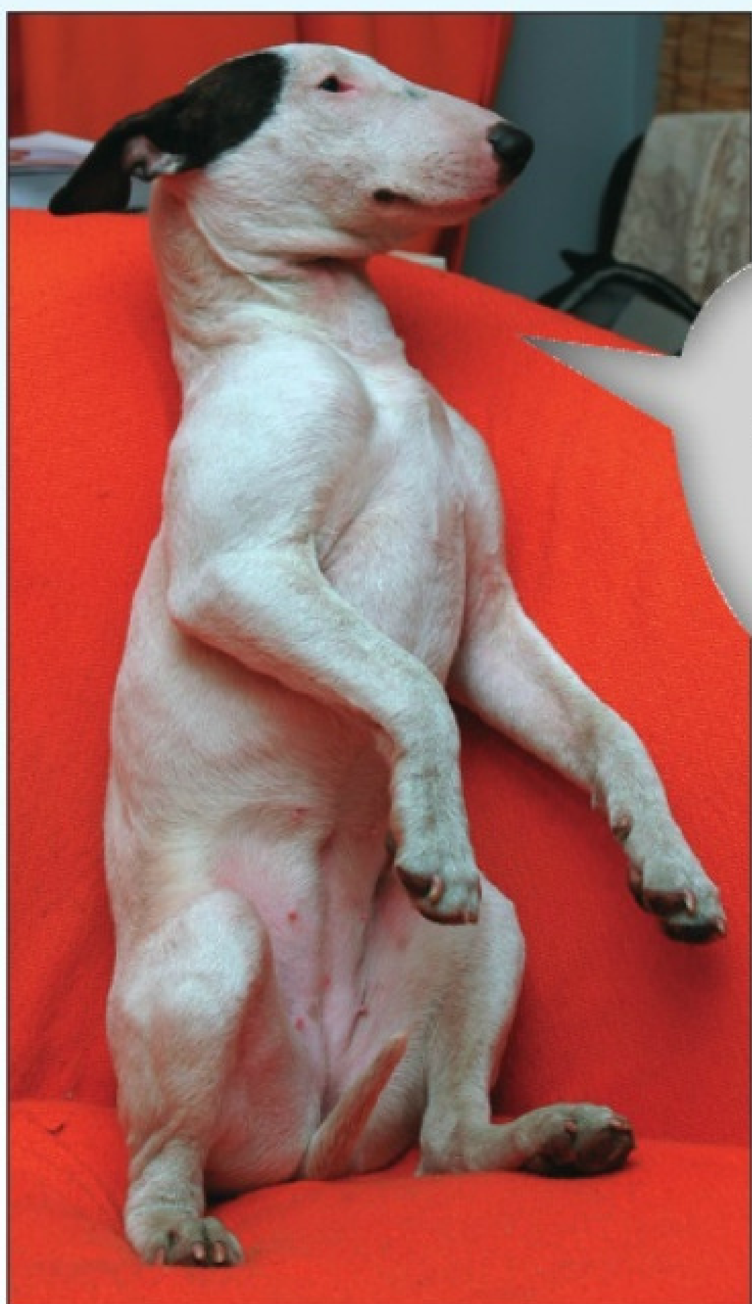
要出名，一定要有一样与众不同的地方，就算没有，也要"创造"几条

三、惊艳亮相

在我们的准备工作做完之后，网民对这个谜一样的春洁妹妹已经充满期待，只能看到侧面的照片或者模模糊糊的视频远远不能满足他们的好奇心，此



彭久洋、蒲巴甲等明星的裸照现身网络后，无论是否自愿，他们的知名度又上了一个新台阶



发裸照，是成名捷径中最快的一条

时，我们要不失时机地让春洁妹妹高调亮相。当然，在此处我们使用的是一招在网上已经用滥了的招数——发裸照。不过，此裸照非彼裸照。2006年发裸照的人不少。有靠裸照成名的，比如章子怡的裸替邵小珊；有被"别人"发裸照，大叫"冤枉"的，如"好男儿"蒲巴甲裸体骑马、陈紫函《壹本便利》裸照；有靠裸照推销自己新书的，比如出写真集的"美女作家"彭久洋；还有不知道是内部还是外面爆出的所谓"黑幕"，比如《选秀下的蛋》星姐裸照；更有发别人裸照来炒作自己的，比如过气歌手高林生在发专辑反响平平之后，不惜将舒淇早年情色照片拿来炒作以提高知名度。借助网络这个传播最迅速的载体，网民最关注的字眼之一"裸照"，他们的名字逐渐被大家所熟知。

这些发裸照的人都具有两大特点。第一，要么是曾经成名却不甘被历史遗忘，要么是借别人的名字出名，要么是有那么点名气却死活不能上一个档次，总结起来就是半红不紫；第二，裸照要么就是遮遮掩掩，要么就是矫揉造作，既不能达到"艺术"的美感，又不能达到"色情"的

挑逗程度，食之无味，弃之可惜。而我们的春洁妹妹成名在即，日后前程无限，与那些半红不紫的炒作者自然不可同日而语，而且春洁妹妹本质“纯洁”，天性纯朴。所以不但可以发裸照，还要裸得彻底，裸得自然，裸得一丝不挂，裸得坦坦荡荡。不需要摆Pose，我们放出的都是春洁妹妹裸体吃饭、裸体玩耍、裸体咬人、裸体睡觉甚至裸体上厕所的照片，从而传达一种浑然天成的质朴气息。由于春洁妹妹身份的特殊性，我们的行为又完全符合互联网相关制度法规的规定，永不可能被人扣上“色情”的帽子，最多是有点低级趣味。但是低级趣味和艺术这一线之隔，又有谁分得清呢？



号称要变性的宋祖德，至今也不见有什么“动作”



前不久某明星机场踢记者，颇火了一阵，靠负面挂头条，也是炒作的常用技巧

四、事件营销

裸照虽然能让春洁妹妹一炮走红，但如今网络红人推出的速度如此之快，要想在人们心中保持热度，就要不停地爆料，保持在媒体上的出镜率——尤其是网络媒体。当然，料爆得过多、过猛了也不好，要有个循序渐进的过程。在先爆猛料打开知名度后，再时不时地在媒体上放出些不大不小的消息，如慢火煨汤，慢慢培养春洁妹妹在网民心中的知名度；待时机成熟后再爆猛料，如此往复，方可让春洁妹妹的知名度不断升温，经久不衰。用炒作来形容我们的推广方式不够准确，我们称之为“事件营销”。

爆猛料这一点上，我们可以学习娱乐圈的前辈，走“负面越多越红”的思路，靠负面新闻挂头条。由于春洁妹妹的外形实在难登大雅之堂，所以搞“整容鉴定”做秀这条路是走不通了，只能搞点“变性”的舆论。不过这两年变性的人也太多，不但有什么“网络第一变性美女”“变性组合”，还有变性人参加选美，更有宋祖德这种三天两头提变性，自己却一点变的意思都没有的。单单变性已经很难在网上让人觉得新鲜了。幸好春洁妹妹是只狗，毕竟变性的人满世界都有，变性的狗还没出现过，所以走这条路能红也说不定。此后就是时不时地让春洁妹妹上上镜，比如在某某机场将记者咬伤之类的，也是效仿某影视明星机场踢人的成功案例。其实，这些炒作案例本身就漏洞百出，那个被踢的记者要参加的是“金鸡百花电影节”，而非“杭州偶遇”；该明星说记者为了拍她的走光照而贴近拍摄，其实她外穿裙子，内穿长裤，何来走光？只不过大家心知肚明，谁也不挑明了，观众乐得看明星出丑，明星乐得自己让观众关注。但以春洁妹妹的体形和身材，要踢记者很难；要像冯导那样骂记者吧，又不善言辞，所以只好采用“咬”的方式了。为什么要咬记者？废话，记者有捕捉花边新闻的需求，春洁妹妹有制造花边新闻的愿望，两人一拍即合，不咬他咬谁？咬了他后，他还得屁颠屁颠地去各大门户网站发新闻。就算他气急败坏把春洁妹妹写得如何如何不堪，也应了我们不求流芳百世，也要遗臭万年的需要。

还要偶尔出点小事故，比如车祸。记得前不久娱乐信报的一位同仁曾讲过，有一次一位明星的经纪人突然急如风火地造访，满面春风，喜上眉梢。问其有何好事？这位经纪人抚掌大笑：“太好了，我家那位明星出车祸了！这次说什么你得给我一个头条。”这位同仁问他：“伤得如何？”经纪人称：“没事，小伤。不过我让她把手机关了，就连她亲妈也找不到她。对外你就说，XXXX明星出了车祸，我们失去了与她的联系，生死未卜。”果然，这消息在报纸和各大网站上一发出，这位明星又不大不小地火了一阵。所谓英雄所见略同，这段时间出车祸的明星可不少：胡歌拍摄《射雕英雄传》后，从横店返回上海的途中发生追尾事故受轻伤；范伟在内蒙古草原驾三轮摩托车胸椎骨折；赶往河北电视台活动的何洁，在

返回北京的高速公路上遭遇车祸等等……出于职业道德，这位同仁没有透露该明星的姓名，我们也不知他说的是哪位明星。出车祸的效果这么明显，我们自然也要偶尔为之。古人说塞翁失马，焉知非福，真是一点都没错。

事件营销的另一个要诀在于顺应时势，什么热门我们就跟什么挂钩，网民对什么感兴趣我们就用什么炒作。《魔兽世界》火，我们就拿《魔兽世界》炒作。但是，今年《魔兽世界》已经被大家炒得花样百出了，什么“通奸铜须门”“色情裸聊门”“肉体盗号门”“骗奸幼女门”，在男女之事上，实在是没什么发挥的空间了。所以，我们打算搞一个“女同性恋门”事件。让春洁妹妹与另一母狗在《魔兽世界》中相识，她们从一起下副本、做任务开始，到刷战场、卖金币、盗账号，积累了深厚的友情。在她们见面时，一种不可抑制的感情迸发了：她们忘记了自己的性别，真心相爱。当然，这种行为自然会破坏对方的家庭，受到社会舆论的谴责；不过，我们的春洁妹妹会顶住压力，将爱情进行到底！而“黄梁梦中人”公司的员工，将以春洁妹妹所在公会的会长、春洁妹妹服务器的成员、对方家庭成员、神秘知情者等身份在网上泄露事件的蛛丝马迹，给那些具有狗仔娱乐精神的网友探寻究竟。



如果一个明星有一段时间没有爆料、出点事故，又没有新片上映，很快就会被人遗忘


车祸之后，何洁的出镜率似乎更高了

五、扩大影响

在这段“魔兽畸恋”告一段落后，我们有必要为春洁妹妹的感情风波画上一个句号。毕竟这种事情炒作也要看火候，一旦过了，会削弱它在Fans心目中的吸引力。所以，我们打算在网上发布征婚的消息。征婚是有很多文章可做的。前不久有个号称“广州美女博主”的女性，在其博客上发表了征婚启事，除了一些相对正常的条件外，她还提出了要求“对方个人资产500万元以上，流动资金100万元以上”。当然，钱也是正常的需求，所谓“贫贱夫妻百事哀”。所以，这位“美女博主”对金钱的要求还是可以理解的。从她博客上“文集寻求出版”的消息看，可能这位身家数百万的如意郎君还没找到。不过好歹人家算是个“美女”，那些连艺术照都不堪入目的，也征求500万资产的丈夫，才真的是勇气可嘉。


征婚的“美女博主”要求对方身家百万，正所谓“贫贱夫妻百事哀”啊





热门的网络游戏《魔兽世界》也为炒作提供了无限空间

前不久就有一位自称“网络红人向梦飞”的女性，也发布了征婚信息；没创意的是她几乎照搬了“美女博主”的征婚要求，也不知道把个人资产流动资金的数目翻一番。对于她的容貌，我们不作过多的评论，网友给她起了一个“新芙蓉姐姐”的绰号，也验证了她和她的偶像有多么神似。所以，我们为春洁妹妹打造的征婚启事，除了对对方的外表、资产、家庭提出要求外，我们更打出“公母不限”的旗号，以显示春洁妹妹的博爱和在性取向上的独树一帜。并且不断通过“偷拍”“窥探”的方式，在网上发布春洁妹妹的相亲情况，对这一噱头进行反复炒作。从人力资源的角度来说，我们的方式在主观上比“美女博主”“新芙蓉姐姐”具有更强的主观能动性。

参加选秀是必须的。2006年的事实证明，选秀是快速出名的不二法门，而且，选秀中出名最快的不是总决赛，而是海选。“扮美”很难，因为参加选秀的每个人都在“扮美”，展现自己最强的方面；没有最美，只有更美。春洁妹妹一无所长，扮美属于以己之短，攻敌之长。所以，我们要扮丑。扮丑一般是混不到总决赛的，但进了总决赛又有什么用？如果你不能混到冠军、亚军，出名还是难；就算给《男人帮》拍个照片、为浏阳河做个广告，也只能当个配角。更何况，那些选秀总决赛、地区决赛的视频有几个人去看？真正赢得网友大量点击的，是那些扮丑的视频。就拿“红楼梦中人”来说，恐怕大家想起这次选秀，第一反应就是那被“阉割”的“柳湘莲”；还有用刀威胁评委的“贾雨村”；死赖着不走的“史湘云”——最后评委没办法给她个“傻大姐”的角色；穿着42码球鞋男扮女装的“薛



参加选秀，我的未来我做主！



是不是能成名不知道，不过架子要先端起来

宝钗”；身高体壮，被评为表演方式很“马景涛”的“贾宝玉”。而那些入选复赛，年轻貌美的姑娘小伙，谁能记得起他（她）们的名字？更何况由于这些扮丑的视频难登大雅之堂，所以电视台往往顾及影响不播出；想看海选视频的人只能从网上下载，反而促进了视频的传播。2007年，估计《超级狗狗》《星光小路》《梦想世界》《加油好狗儿》之类的选秀节目少不了。参加几个闹几个，知名度就出来了；在《西游记中人》选秀中，以本色出演哮天犬也是个不错的选择。



六、走向主流

无论网络名人怎么出名，在多数人眼中，他们还是比普通的明星低人一等。没办法，的确是姿色才艺上不如人家，才选择网络作为载体。如果真有奥黛丽·赫本般的气质，谁还会用征婚、裸照这种手法来炒作。不过，也怨不得炒作的人，说是他们把网络的风气搞得低俗了，可人人都有出名的权利，既然用传统的方式不行，就只能“不走寻常路”了。但是，最终网络名人还是要走向主流的。这有利益的目的，比如要出书、要拍电影、要出写真集，这时，去买书、看电影的人，就有很大一部分不是网民了。只有让他们接受自己，才能将自己在网络上营造的名声提高一个档次，才能将这些虚无缥缈的知名度、点击率化为实实在在的人民币。

所以，当春洁妹妹完成了从碌碌无为到网络明星的变身之后，我们更要将她推向主流。首先在新浪和搜狐开博，并且为她制作个人主页，找个精通搜索引擎的SEO（Search Engine Optimization，即搜索引擎优化），通过修改网页（或者网站）结构和主动增加网站链接等方法，来让搜索引擎认为春洁妹妹的网页很重要，提升春洁妹妹的网页在搜索引擎结果中的排序。主页和博客要起一个朦胧、暧昧的名字，比如“堕落纹身”“欲望号街车”之类，在博客上发表文章也尽量大胆一点。性是不能少的，明星绯闻互揭老底之事就先不要干了，还没沦落到那个地步，话多了得罪人弄个众叛亲离在娱乐圈可不好混。


曾经的“大哥”高林生如今也要靠在博客上发舒淇的裸照来“露一小脸”

当春洁妹妹的博客达到一定点击率时，网页的广告收入就足以让我们继续运作下去了。流氓燕的个人主页“红尘网”，都已经明码标价，一级页面中央横幅广告开价1200元/半年，虽然还没有卖出一个广告位，但说不定哪一天就有人不信邪愿意花这个钱呢？以我们春洁妹妹的知名度，



参加各种展会，也是提高出镜率的大好机会

价钱还不翻上几番？当然，我们也不能让那些往春洁妹妹网站上砸钱的冤大头真的认为他们的钱打了水漂。只要是来找春洁妹妹代言的，不论钱多钱少，概不拒绝。要知道，找网络名人做代言最大的好处就是省钱、听话。现在的当务之急是要在公众面前混个脸熟，积累资源，还不是赚钱的时候。无论是网络游戏还是抽水马桶，无论是狗粮还是人食，就算不找我们代言，开发布会的时候都要去，想办法往记者的镜头前面凑。万一记者没发现，由本公司派出的“记者”和“观众”也会在人群中惊呼：“那不是网络明星春洁妹妹么？”以此来吸引大家目光。第二天门户网站上就会出现“网络明星春洁妹妹对xx马桶发生兴趣，要做第一条使用马桶的狗”之类的新闻。当然，展会也不能缺席，甭管是车展、画展、游戏展，争取做个Showgirl、表演嘉宾什么的。网络上的专访一个都不能少，最好是现场直播。对话节目也要参加，什么“天下xx”“今晚xx”“情感xx”——总之一句话：说不完的故事，做不完的秀。

对春洁妹妹的网络炒作告一段落了，虽然她出名之后还需要继续推动，但这已经不完全属于网络的范畴，将有专门的经纪公司为她操办。不过，我们的网络炒作事业，还没有结束。我们的前辈，为我们提出了许多宝贵的建议，让我们在这次运作中感受颇深。天涯社区的一位斑竹曾说过：“如果是一个相对负面的人物，批判的言论多了，我们就会组织一些写手，挺一挺他，引导一下话题，同时删除一些攻击性的言论。而像二月丫头这样的人，追捧的人相对会比较多，那么我们就会找点人来骂骂她，让双方形成一种相持的局面，你来我往，才能把时间持续长、有持续的热点、不断出故事。”他所提到的“平衡”的确是网络炒作的要点之一，但自2007年开始，网络炒作已经越来越趋向多样化，复杂化，完全不能按常理出牌。所以，像曾推出“天仙妹妹”的浪兄欲再推四格漫画的“非常真人”组合时，网民已不再如当初那样疯狂追捧了。其实，据我看来，“非常真人”中的慕容萱其实被这个组合连累了。她改变歌曲讽刺时事的视频，本来炒作的意味不浓，很轻松地在网友中赢得了市场。现在她参加了这个组合，做秀太着痕迹，反而落了下乘。



天涯社区——网络造“星”车间

同时在炒作我们的草根明星时，我们也将加强与各大网站的合作，尤其是这些网站的斑竹。让他们的帖子得到头条推荐，让这些网站主动地为他联络媒体采访、报道、出镜机会。诞生过网络明星的网站，最大的好处就是访问量的增长，就如同天涯受竹影青瞳、二月丫头的影响，社区人气大幅飙升，网站的商业价值也不可同日而语。我们有理由相信，2007年，会出现更多的网络明星，网络推手。我们将坚守自己的阵地，打响我们“黄粱梦中人”互联网行为艺术公司的名气，真正做到圆千千万万想成名的网友的“黄粱梦”，将炒作进行到底！



亲爱的朋友们，欢迎光临我的Blog

针对网络成名这一现象，我们本期的专题只是个开始，接下来我们还将有个更壮观的、时间更长的策划，来揭示网络时代的荒谬。请您继续期待我们的专题企划。



发现之旅

——最酷的Web2.0网站

■贵州 冰河洗剑

关于Web2.0的概念，有人推崇，也有人认为Web2.0只不过是个炒作的概念而已，孰是孰非姑且不论，但谁也不可否认，在这些新兴的站点中，不乏许多极具创意和酷酷的站点。豆瓣类站点就是其中最为典型的一个，这个站点以发现为主题，聚合了一类共同爱好的人，既是SNS中国化的模式（SNS是一个采用分布式技术，通俗地说是采用P2P技术，构建的下一代基于个人的网络基础软件），也是别具一格的搜索站点。由“豆瓣”而引发的豆瓣热长久不息，各种豆瓣类站点层出不穷，也许这可作为Web2.0并非炒作概念的一个实证吧！

一、“豆瓣”的发现之旅

“你经常对着书店里绵绵不绝的封面发呆吗？或头晕脑胀地从音像店的琳琅满目中逃出？宽带下载和网上购物降临之后，即使在最小的城镇，你的选择也在每天成百上千地增加。这其中一定有你会喜爱的东西，但十有八九它们会在不知不觉中和你擦肩而过……豆瓣会根据你的口味，从百万种书、电影、音乐中挑出你最可能感兴趣的……”——豆瓣的自我介绍，表明了它是一个帮助用户选择的网站。

也许你厌倦了媒体宣传和炒作的影片，而你真正喜欢的某一类影片却寻不着；也许音像店中淘碟许久，却找不到自己喜欢的碟片；也许无意发现一本让你触动的书，却无人分享你的感受……那你一定要上豆瓣上面瞧一瞧。这里有影片、唱片、书籍，每一样东西的推荐都是来自于会员自己的真实感受，虽然简短，但是真实。你在这里找到喜欢的某张碟片后，网站会对你品味进行判断和筛选，提供给你想要的同类东西，也许其中就有你一直想要寻找的！在这里，你也可分享你的发现，找到志同道合的朋友。

1.成为“豆瓣”

繁琐的注册登录让人烦透了，在豆瓣注册只需要2步，在申请页面（http://www.douban.com/register）填写你的邮箱、用户名和密码这3样简单的信息（**图1**），即可收到一封注册邮件。点击邮件中的确认链接，就完成了注册。

2.搜索——淘出你的所爱

进了豆瓣，可以做些什么呢？这是一个交互的站点，网站需要先知道你的喜好。很喜欢Jesse Cook的《Cancion Triste》，试试在页面中的“搜索条目”中搜索一下“Jesse Cook”的经典之作吧，很快得到了大量Jesse Cook的碟片信息（**图2**）。点击任意一个搜索结果“Vertigo”，可以看到相关碟片的详细介绍，最重要的是在下方，可看到“喜欢‘Vertigo’的人也喜欢：……”栏目，提供了别的查看该碟片的用户也喜欢听的其它碟片，它是根据用户的点击收集而来的，都是同一类风格的，很可能也是你所喜欢的。正像你在音像店中，找到一张喜欢的唱片，旁边有人告诉你，他也听过并很喜欢这张唱片，他还喜欢其它一些唱片，从他的介绍里，你又发现不少你喜欢的……



3.找到圈子——兴趣的聚合

当你找到最喜欢的影片、书籍、音乐时，想与别人分享一下自己的感受吧？在豆瓣中的每个影片、书籍、音乐信息页面中，都可看到其他与你有共同爱好的用户。在页面右侧，你可选择是否听过该唱片，并对它进行评价（**图3**），你甚至可将它加入自己的豆列——也就是收藏夹中，也可加入自己的小组收藏内。还没有加入任何小组？那赶快寻找与自己有相同兴趣爱好的圈子吧！



在下方，可看到刚才搜索到的唱片有多少人正在听、有多少人已经听过或者很想听。点击这些链





接，你可看到此用户自己的豆瓣网页，里面有他（她）听过的唱片、看过的书籍和影片，还有他（她）参加的小组（**图4**）。也许他（她）与自己有着相同的兴趣，你可点击“把……列入我的友邻”，将他（她）加为自己的好友，以后可以时点击页面上方的“友邻”，看到



自己的所有好友正在听的唱片、看的影片和书籍及评论（**图5**）。

在好友的豆瓣页面中，你可看到好友参加的小组，这些小组都是一些志同道合、有相同兴趣和爱好的用户聚合（**图6**）。每个小组中的用户可自由发表话题、自己的感想和对某一影片、唱片和书籍的评论，每个小组用户还可将自己喜欢的东西推荐到小组收藏中，与其他组用户共享自己的发现。豆瓣的圈子，就像是现实中的一个社团或协会，与共同兴趣爱好的朋友在一起自由分享自己的感受……

4.交流——找到现实好友

当你在豆瓣有9个以上的收藏并给出评价之后，豆瓣每天会从所有成员中自动找出和你收藏和评价最相似的几位。豆瓣提供了“豆邮”，也就是站内邮件，方便成员间彼此私下聊天交流。

用户也可从所有豆瓣成员中搜索出与自己同城的用户，首先需要点击一下右上角处的设置，上传自己的头像或照片，设置一些必要的信息，然后点击“常居地”中的“到同城豆瓣找我的居住城市”，选择自己所在的城市。设置自己的居住城市后，可找到许多同城的豆瓣成员（豆友）（**图7**）。同城豆友可组织同城豆瓣小组，小组间的交流可搬到现实中——在豆瓣中成功进行过多次线下现实的豆瓣网友聚会，同一兴趣爱好者间的聚会会有更多交流。

5.二手交易

也许在豆瓣上，你意外找到了多年想要收藏的唱片，在唱片信息中，你可看到在哪儿可买到这张唱片及价格。如果手上有一张唱片想转让给喜欢的人，那么可点击“点这儿转让”按钮，设置将唱片转让或出卖，同城豆瓣间的交易就更容易了，现实中向豆友展示自己的爱好收藏，彼此间进行转让分享。

二、豆瓣的特色与分析

豆瓣最大的特色就是发现与兴趣的聚合，最初的豆瓣表面上看去是一个评论（书评、影评、乐评）网站，但随着发展，豆瓣开始提供了书目推荐和以共同兴趣交友等多种服务功能，现在更像一个集Blog、交友、小组、收藏于一体的新型社区网络。

1.不一样的豆瓣



豆瓣呈现给每个用户不同的首页，而且这个首页也是在不断变更的，有着最新的信息——动态、个性，这都是豆瓣带给用户的Web2.0体验。

在豆瓣页面上方，有读书、电影、音乐分类，与之相应的是“我读”“我听”和“我看”的特色栏目，在其中将会记录更新用户所看过、听过和读过的影片、唱片和书籍等。页面中的右下方是动态变化的豆瓣推荐，豆瓣会根据用户在网站内的收藏和评价等行为，对用户的爱好作分析，向用户推荐好书好碟。

豆瓣的页面非常简洁，这是它的特色，但可能也是其需要改进的地方——根据调查，豆瓣的用户以学生、20岁到30岁之间的年龄段为主，它的简洁对某些用户来说是很舒爽的感觉，但对某些年轻的用户来说，很可能却是太过单调。Google、MSN Places之类的站点，都提供了个性化主页的功能，而豆瓣简洁的页面上应该也允许用户自己添加一些模块进行个性化设置，这应该是一个不错的改进内容。比如“友邻版块”可设置全部或单独设置某友邻最近更新，“我读”“我听”“我看”等版块内容应该可自由设置显示在首页。这些版块都是会员登录并个性化设置后才显示的，未登录状态时，豆瓣仍是现在的简洁页面，这样既不失个性，同时也保留了豆瓣简洁的特色。

2.豆瓣“我上”

“我上”这个词听起来挺别扭，也有点莫名其妙，不过豆瓣最近推出的这个功能却赢得了许多豆瓣用户的欢迎，因此也将豆瓣与Blog紧密结合在了一起。“我上”就像是一个Blog收藏与搜索站点，用户可添加收藏并寻找自己感兴趣的博客站点，同样，“我上”也是以兴趣为主题聚合互动的。

在豆瓣页面上方点击“我上”链接，点击“添加豆瓣没有的Blog”按钮，用户可手工添加豆瓣中未收藏的博客站点，也可批量导入自己收藏的博客地址，提交的博客站点需经过豆瓣的审查才可公布。在“我上”页面右侧中，输入搜索关键词，可搜索到豆瓣中收集的相关Blog，点击查看博客信息，可看到该博客最近更新的文章，更重要的是可看到其它浏览此博客



的豆瓣用户喜欢的博客站点（**图8**），同样可添加喜欢该博客的豆瓣用户为好友、加入相应的博客组圈子等。

3.用户群与社区活动

豆瓣曾作了一些很有意思的用户调查，从豆瓣用户的年龄上看，豆瓣的主体用户群是19～26岁，豆瓣用户的职业中，学生占了54.8%。豆瓣用户拥有年龄上的优势，互动性增强，组织各种线下的社区活动都非常方便。由于豆瓣的简洁与专注，在调查数据中可发现，单纯靠搜索找到豆瓣并成为长期注册用户的只有极少数，豆瓣上面的各种音乐、影片和书籍评论特别精彩，有效帖子特别多，让人觉得可信度比较高，单纯的灌水帖几乎没有。

4.豆瓣的盈利

所有的Web2.0网站不乏新奇与创意，但盈利的站点却不多。无论是Web几网站，盈利是网站经营者必须考虑的问题，豆瓣目前的盈利模式也非常有特色，值得其它的站点借鉴。豆瓣并未采用常见的靠广告获得收入盈利，以保持页面的简洁和用户的口碑。借助于豆瓣的高端用户和高质量评论，豆瓣上提供了二手交易场所供用户彼此交换物品。另外，豆瓣上的每一部书籍、影片和唱片，也提供了购卖信息，链接到Amazon之类的网上购物站点，用户购买完成交易后，豆瓣从卖方得到分成。豆瓣用户都是比较高端的用户，其主体用户群年龄段正是电子商务最适合的消费群体。

三、创新与抄袭，豆瓣类网站热

豆瓣的出现引起了许多人的兴趣和喜爱，因此发展得非常快，成为中国Web2.0中的代表。国内许多Web2.0站点确实很具创意，但究其根源，往往都是来源于国外，说得不客气点，都是国外Web2.0站点的抄袭与中国化。但豆瓣却绝对是中国原创的站点，自然也引起国内许多站点的效仿，从大大小小的仿豆瓣站点，到被猫扑与新浪之类的大站进行模仿，从而引起了一场豆瓣热。

1.豆瓣风格的电影网站——Mtime.com

http://www.mtime.com/

应该说，豆瓣做得比较全，从书籍、影片、音乐到博客，而许多模仿豆瓣的站点则采取了比较聪明的模仿方式，它们将豆瓣拆分开来，只做其中的一项。Mtime是模仿豆瓣的一



9

个代表，它专注于电影，以电影为主题，提供了影人、影评、图片、博客、群组等功能（**图9**），可说具备了专与全的特点，并且更新也很快。

Mtime做得比较精致，注册为Mtime会员后，不仅可搜索到各种影片信息、影评与购买信息等，而且网站会自动根据用户的兴趣爱好进行相关影片的推荐与链接，提供相同影片的爱好者交流与互动。Mtime为会员提供了相册和博客，在相册中可发布各种影片海报和相关剧情照片，在博客中可发布与影片相关的日志。另外，Mtime有大量的编辑人员，站点能推出很有质量的专题及官方电影杂志。Mtime应该是豆瓣在影评领域的最大对手，相比较之下，豆瓣的影评方面信息没有Mtime这么全，而且豆瓣没有编辑，热点都是用户自己发掘的，因此豆瓣的热点比较真实，但质量可能略逊色一些。Mtime的专题有杂志很有特色，质量较高，但相对可能不乏一些枪手稿，并不能真实反映用户的感受。

2.豆瓣风格的音乐网站——8BOX

http://www.8box.cn/

八宝盒8BOX也是



10

个豆瓣类站点，不过3BOX侧重于音乐的分享与发现。网站提供了3个功能模块：音乐、饭团和分享，用户可在8BOX中搜索到喜欢的音乐，并通过在线播放器打分、音乐漫游、收听个人电台，可创建或加入Fans团与其他用户一起讨论，并分享自己喜欢的音乐给他人。

8BOX的用户连接也像豆瓣一样紧密，在每个唱片和每首歌的信息中，都可查到这首歌一共播放了多少次、有谁喜欢这首歌，并可看到每首歌被哪些饭团收藏，同时8BOX也根据用户爱好推荐相关的同类歌曲。

比较特别的是，8BOX提供了歌曲的试听，并为每个用户准备了一个播放电台“八宝盒”，可添加自己喜欢的歌曲，并将它加入到播放列表



11

中，可用于在线收听或在博客等站点中调用为背景音乐。应该说，8BOX是模仿得比较成功的豆瓣类站点，并且很实用，将豆瓣站点的应用转化为普通用户也喜闻乐见的方式。



3.猫扑的豆瓣模仿秀——猫眼

http://look.itv.mop.com/

早就有传言说猫扑要并购豆瓣，不过似乎在并购失败之后，猫扑干脆推出了自己的豆瓣类网站——猫眼。

猫眼读电影，目前已收集了8446部影片、1065集电视剧、1299位明星、17 422篇评论和653张海报，猫眼似乎也是完全模仿豆瓣，其中的搜索、兴趣推荐、评论和同城等功能与豆瓣非常相似（图10）。猫扑有着自己的用户优势，当然不会不加以利用，同时猫眼中提供了一个豆瓣没有的功能——影片点播，用户搜索到相关的影片后，可连接到“猫眼宽频”欣赏影片片段。

4.豆瓣与IMDB，谁模仿谁？

http://www.imdb.cn/

有传闻说，豆瓣最初打算做成中文的IMDB，不过后来改变了策略，添加了新的东西，成就了今天的豆瓣。不过IMDB确实与豆瓣有许多相似之处，最突出的特点，也是豆瓣类网站共有的特征，那就是兴趣推荐。

IMDB是目前全球互联网最大的一个电影资料库，里面包括了几乎所有的电影以及1982年以后的电视剧集（图11），资料中包括了影片的众多信息，演员、片长、内容介绍、分级、评论等。在每部影片介绍信息下方有一个“喜欢这部影片可能也会喜欢：”栏目，里面根据用户爱好兴趣提供了相应的推荐影片。不过总的说来，IMDB还只是一个影片资料库，并不具备豆瓣的书籍、音乐等内容，也没有用户圈、小组、同城和博客等SNS元素。

5.不谋而合的Last.fm

http://cn.last.fm/

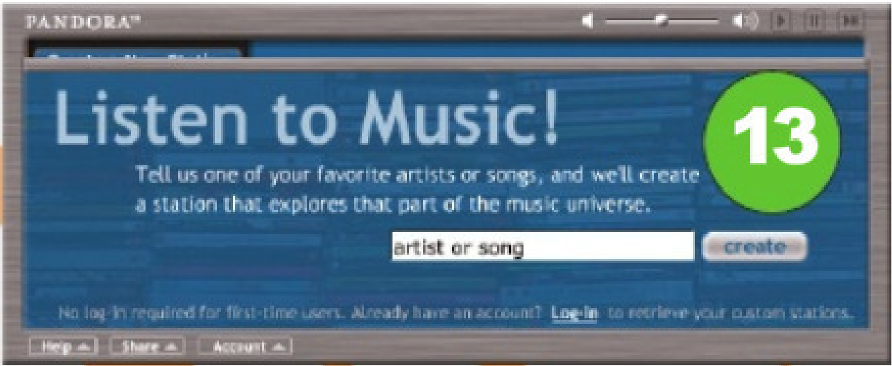
也许不谋而合的事情一直在发生，在国外有些与豆瓣非常相似的站点，例如吸引了众多用户的网络电台Last.fm（图12）。Last.fm专注于音乐的兴趣推荐，并提供了音乐试听，豆瓣在许多方面甚至无法与Last.fm相比。Last.fm的强大功能完全可用一篇专文来进行说明，不过这里只能简单介绍一下了。

在Last.fm的首页，用户可输入任意一位艺术家的名字，网站会自动从数据库中提取出相关的音乐进行播放。用户可添加自己喜欢的音乐，对于每首音乐都会有相关的收藏试听信息，甚至提供了一个用户品味指数表，可看到你喜欢的音乐品味指数，查看有多少人在听同一首歌曲。Last.fm还提供了一个下载软件，使用它可完美体验Last.fm，该软件不但可记录歌曲，还能在桌面上播放Last.fm的电台广播。

6.神奇的“潘多拉”Pandora

http://www.pandora.com/

Pandora是一个与Last.fm很相似的站点，具备了豆瓣兴趣推荐和用户聚合的特色（图13）。但Pandora与豆瓣有着明显的不同点，Pandora在为每首歌贴上几个TAG之后，让程序为用户选歌，有些像HitFM电台播歌的机制，而豆瓣则是以社区的形式，通过用户之间的互动寻找彼此有共同兴趣的东西。



在Pandora中，用户只要输入自己喜欢的一首歌或一位歌手，它就会为用户建立一个电台，不断播放风格相近的音乐。对于每次播放的音乐，可选择“喜欢”“不喜欢”或“我听腻了”，调整电台播放的歌曲，让它更符合自己的口味，据说Pandora是采用了一个叫“音乐基因组工程”的技术后台。

目前Pandora的盈利模式与豆瓣也很相似，Pandora上播放的歌曲虽然音质极高，却不能倒退、重放或下载。用户喜欢某首歌曲的话，播放列表里的每首歌曲都有前往iTunes和Amazon购物的选项，可点击链接上网购买，而Pandora则获得相应的提成。

7.13亿人的音乐站点——13亿分贝

http://www.131ok.com/music

13亿分贝完全复制了豆瓣模式，专注于唱片的兴趣收集，其页面从风格到页面框架等与豆瓣几乎就是一个模子倒出来的（图13）。



在13亿分贝的首页，有专辑、圈子、歌手等搜索，收录了大量的唱片专辑，目前有25 009部专辑，随便搜索一下，基本没有找不到的唱片。每部唱片同样有相同爱好的推荐，用户可根据唱片找到相同爱好的朋友，与其分享与发现新的唱片。13亿分贝的唯一特色是提供了一个音乐盒，用户可在其中收藏自己喜欢的音乐。

8.软件也来玩豆瓣——11弄

http://www.11nong.com/

音乐、影片可以豆瓣，为什么软件不可以豆瓣？11弄软件弄堂是个模仿豆瓣的站点，但做的却是豆瓣没有涉及的软件！事实确实如此，有喜欢音乐、影片、书籍的人，同样也有像淘碟一样喜欢试用各种软件、玩软件的人。11弄从颜色到字体、变化效果、布局等完全模仿豆瓣，但因为人气的原因，暂时还未有太多的软件评论与兴趣推荐分类聚合等功能。

结语：

豆瓣的成功引起的模仿与抄袭之风，可见Web2.0确实有浮躁之处。模仿并非坏事，但抄袭永远不能成功，如果能模仿到豆瓣的精华，拥有自己的创意，那也许才能真正在互联网的热潮中挖到自己的那一桶金。一味模仿甚至模仿得很失败，则可能那一大排的网站列表中有许多将成为Web2.0热潮中的泡沫。

拼客——看起来很美

■北京 Odyssey

——爱“拼”就会“赢”！

——只有想不到，没有“拼”不到！

——买车太贵，挤车太累，打的不实惠，还是“拼”车最对味……

听听这些如同檄文式的口号，你知道这是在说什么吗？对了，它们说的就是时下里最新的“拼客”一族！有新闻媒体说拼客就是“凑份子”，更有学者专家认为拼客直接脱胎于“AA”制，然而只要有过真正“拼客”行为的朋友一定对这样的说法不屑一顾，因为它们大大缩小了“拼客”的概念范畴。现代生活让人孤立，而网络则从另一个层面让人聚合，作为网络时代最新宠儿的“拼客”也不例外，它并不单是在省钱凑份，而更是在拼一种生活与交往方式……当然，我的意思是，它至少看起来很美……

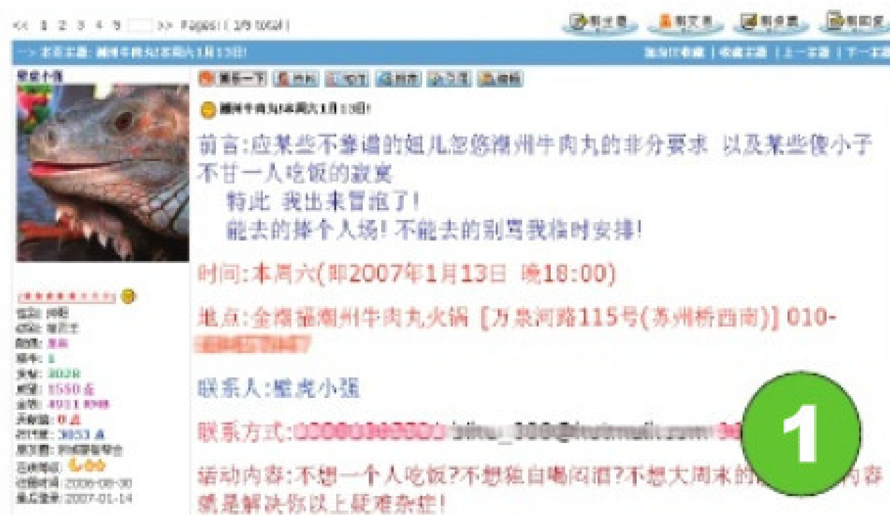
一、无所不“拼”

“拼客”到底是如何一种团体？他们到底关注哪些方面呢？从表面上来看，所谓“拼”就是大家聚到一起来完成一种消费或活动，然而不妨让我们来看一些实例，你也许可在其中发现表面之后隐藏的那种人情味，或者你也会发现，这个世界似乎真是没什么不可“拼”。

1.拼餐

实例：潮州牛肉丸！本周六1月13日！

“应某些不靠谱的妞儿忽悠潮州牛肉丸的非分要求，及某些傻小子不甘一人吃饭的寂寞，特此，我出来冒泡了！能去的捧个人场！不能去的别骂我临时安排！”……“时间：本周六”……“地点：金潮福潮州牛肉丸火锅”……“活动内容：不想一个人吃饭？不想独自喝闷酒？不想大周末的没人约？内容就是解决你以上疑难杂症！”（图1）



解说：你可能因许多种原因去参加拼餐，经济点的是想少花些钱多吃些品种，营养搭配更为合理，此种方式不仅适合囊中羞涩的在校大学生，也同样适合厌倦了午餐单一品种的白领蓝领们（当然他们的拼餐相比大学生可能更为固定、频繁）；追求美味的则可藉各种拼餐机会吃遍城市里的各处小吃大餐，反正有人推荐的总不会差到哪儿去；还有的完全可借此机会交友、欢度假期周末哦。

2.拼车

实例：春节自驾车回家，寻搭车者（北京——包头）。

“本人将于春节前几天驾车从北京出发，回包头过年，全程高速路，快、安全！（7个小时即可到包头）途径张家口、集宁、呼市等地，本人驾龄5年，不吸烟喝酒，无违章及事故记录。2006年5月新车，配备DVD影音系统、导航系统、全车高档防爆膜，车况极好，干净舒适！具体起程时间可以大家协商，方便各自安排在京工作，春运车票难买的话可协商往返，若有需要的朋友可以联系我^_^。”（图2）



解说：除了春节这种常见的用车时间，其实更常见的拼车是拼上下班顺风的车（因此而擦出感情的实例可不少见）。当然如果你是在校学生，如果想去哪儿，也不妨在校内BBS上发一则拼车信息，大家一起打个的去，既舒服且方便，也不会比搭公车多花几块钱。

3.拼房

实例：不想孤单过年，有郑州的拼吗？

“又快过年了，过了4年的单身生活，往年都替那些回老家的同事们值班，与留守的人一起开心过年。今年换了工作，现在的同事不值得我这样做，和他们没什么好说的。有没有过年找不到住处又不打算回家的一起啊？就当是短期的拼房，拼吃、拼玩吧。”（图3）



解说：更多的拼房来自于日常的合租需求。没什么多说的，大城市什么都好，就是房子太贵，一个人租下整套房间不仅负担大，而且或许会觉得有些空荡……

4.拼购

实例：团购手套啦，大拇指可露可不露带盖魔术手套。

“特别注意：这款手套不是MM们常见的那种翻盖手套，市面上常见的翻盖手套要不就是有盖子但大拇指是全指的，要不就是有盖子但拇指是半指的，要不就是没有盖子都是半指的……（偶说得好罗嗦啊）”……“大冬天拿着手机发信息，更是方便得没的说。”……“卖家价格25米/副，拼网团购批发价20米/副”（图4）



解说：就连淘宝网上部分商品都标上了“团购”的标志，可见拼个团来购物在价格上多么有吸引力，当然还有更多的MM们一起办了好些家商场的购物卡，你不是说需要满多少钱才能返回优惠券吗？那我们就一起去！或其它的游泳卡、健身卡、美术卡，都可来拼。“Shopping”一词在香港周边常被称为“血拼”，因此也有用“血拼”一词来取代“拼购”的。

5.拼游

实例：春节阿尔山自驾游，注：四驱越野。

“时间初步定于初一走，初八回”……“线路一：北京……乌兰浩特”……“到了乌兰浩特，就不再走省级大通道了，要从这里往北去阿尔山方向。”……“阿尔山旅游景点……”……“费用：AA制，搭车的提前打招呼，费用和司机对半劈。”（图5）



解说：这种形式大家一定相当熟悉了，在传统的旅游论坛处处可见，但拼客们的不同之处在于他们是如见缝插针般，见机会就拼哦，比如平安夜大家一起游街、一起在假日里去逛街或K歌……这些小调调就不是旅行专业户们会顾得上的事情了。

6.拼学

实例：准大学生们，上学报到有伴吗？

“恭喜你拿到大学的通知书，马上又要离开父母外出求学了。路途的遥远和陌生，离开亲人的孤单无助，你准备好了吗？至少去开学报到的旅途你约好了伴吗？如果没有，来这约个伙伴，可相互照应。即使你是高年级学生，也可指点学弟学妹，线路怎走、到学校该注意什么，特别是西北、西南、东北的大学。你也可和我们直接联系，我们帮你配对……告诉我们你的姓名、学校、日期、联系方式。”（图6）



解说：这种形式是不是会很受新生及他们家长的欢迎？不过更广意义上的“拼学”可不是指的一起去上大学，还可是社会上的各种培训班，甚至是考研、考GRE、考注会，都可找个伴一起来努力，比自己一个人的坚持力量可是要大不少。

7.拼书拼碟

实例：长春美女拼书大行动！只限身在长春的MM们。

“我是刚毕业的学生，平时比较闲的时候会买些杂志来看，比如说女人邦、粉红、瑞丽、MISS之类的时尚杂志”……“但每次看完之后就比较失落，看过一遍就很少去看第二遍，放在抽屉里就像新的一样，感觉很是浪费，哎，可是每次走到书店又忍不住去买”……“在长春的宝贝们，有没有跟我经历相似的？如果有的话，那就Call Me吧，大家一起拼书行动！这样大家都自得利益，不但每次都有新杂志看，而且还会让我们都省去一半甚至更多的银子。”（图7）



解说：如果要让这种行为靠谱，一定要像这位楼主一样，在后面跟帖说明，先把拼书成员最初规定为类似2到4人的小团体，并且规定好每个人的阅读时间与交换机会。

8.拼竞

实例：五棵松附近的拼晨跑或晚跑。

“人若不运动，必将不健康，而剧烈运动也不利于健康，慢跑、游泳最好。现想拼一个或多个能一起晨跑或晚跑的朋友，时间早6：00～7：00或晚6：00～8：00，要求住在或工作在五棵松附近，男女不限，可一起坚持每天锻炼，性格开朗、健谈最佳，有意者请跟帖或发站内短信，我将第一时间与你取得线下联系。我们的口号是：跑出健康、跑出快乐！”（图8）

解说：若是初次碰到此词你一定会吃一惊，没想到那么有火药味的词



竟变成这样温情的一种交往方式。实际上这种"拼"法还是很受欢迎的一种方式呢，大家一起在紧张的都市生活中抽出时间来打个羽毛球、踢场足球赛，实在是裨益良多。

除了以上各种"拼"法之外，还会出现一些与"拼"关联或紧密或疏松的词来。例如"拼存储器"，为同一寝室或相近寝室中的同学共用一块大容量USB存储器；"拼摄影"，大家一起寻找或雇用模特、选定拍摄场所，摄影为主，交友为辅；"拼职/拼活"，实际上就是日常的求职招聘换了一种提法，窃以为归在"拼客"行为中似有不当；还有"拼友"，则是完全凌驾于各种"拼"之上的更直接的交友、征婚，这里也就不再多讲。总之，作为一个"拼客"，"拼"已完全成为一种生活方式，一种新的群体交往方式。

二、何处打"拼"

通过上述说明，如果你已对"拼"事大感兴趣，那么就开始找个社区发布或参与拼客活动吧，比较容易上手的是各种专门的拼客网站或论坛，至少在那聚集的全是有"拼"想法的朋友。以下就逐一来看时下较知名的一些拼客网。

1.北京拼客俱乐部

http://www.pinkerclub.com

北京拼客俱乐部成立于2006年7月份，管理方面较严格周密，仅短短半年多时间，即已创造每日发帖数千的佳绩，人气值相比同类网站完全属于个中翘楚。该网站完全采取BBS论坛的方式运营，目前以北京地区的



拼客信息为主，但亦有成都、广州、上海等多个分版块。覆盖内容方面除本文上一部分介绍的外，还有"拼杂货""拼宠物"等块。论坛中不仅有拼客发布的内容，更多的还有网友们对各个拼客活动的反馈报导，图文并茂，如果你是新手，不妨籍此来了解一下拼客们的绚丽生活（图9）。

2.中国拼客网

http://www.pinkenet.com

与其说这是一家拼客网，不如说是一家与拼客有关的分类信息网站，该网站除了个人可查询、发布自己的信息之外，还可由商家发布相关信息。网站可切换数十个城市，但目前信息仍以北京、上海等大城市居多，每个城市下都划分以"拼客一族"



"跳蚤市场""房屋租售"等众多子栏目，目前"拼客一族"栏目总体来讲人气较为缺乏（图10）。

3.e拼客网

http://www.epinke.com

e拼客网的覆盖区域为杭州、嘉兴、上海、南京、宁波、苏州，该网站首页主要放置各种商家登录的各种优惠或打折信息，而面向用户们开放的则是后台的论坛。论坛的人气不算太低，但目前这里出现的信息还是以知识类为主（如"黄山吃住行全攻略"），真正的"拼客"信息帖较少（图11）。



4.我要拼客网

http://www.51pinker.com

网站整体以论坛为运营方式，首页对论坛中出现的信息作了一个分类整理。目前该网站的论坛分类极细，首先按拼房、拼车、拼电玩等分大类，之后每个大类之下再按地区分类，该网站的特色第一是在主页上有个"拼友在线聊天室"入口，用户可随时进入聊天，其次是建立了一个失物、挂失、寻人发布平台，总体来讲人气不高（图12）。



5.深圳拼客网

http://www.pinkerclub.net

主要采取论坛方式运营，虽然是一家地区性拼客网，但这里无论是人气还是发帖质量都较高，配得上深圳现代大都市的美名。然而我们也遗憾地发现，其论坛的分类模式，甚至是分论坛所使用的Logo图片，都明显与前面提到的"北京拼客俱乐部"雷同（图13）。

值得一提的是，拼客活动仍是一项地域性非常强的活动，而目前全国



各地区均已陆续建立起本地的拼客信息网。相比于一些综合网站，这些地域性网站人气不见得就会低，因此不在以上网站地域覆盖范围之内的朋友，建议积极寻找本地的拼客网，不必望梅止渴。以下仅列出部分地区拼客网以供参考：

我爱拼网：http://www.woaipin.com（河南）

拼客时代：http://www.pinkee.com.cn（南京、武汉、天津）

都市拼客网：http://www.pinkecity.com（上海）

安徽拼客网：http://www.ahpk.net

四川拼客俱乐部：http://www.scpinker.com

陕西拼客网：http://www.sxpinker.com

江西拼客网：http://www.pinke5.com

重庆拼客联盟：http://www.cqpinke.com

天津拼客俱乐部：http://tjpinke.

uu1001.com

沈阳拼客俱乐部：http://www.sypinker.com

*注：以上所列拼客网并非政府官方运营，因此并不代表这个地区的所有拼客网，同时一个地区也完全可能存在多个拼客网站，请读者们自行查找选择，并注意防范风险。

三、看起来很美

作为2006年最后火起来的一拨网络新“客”，拼客确有其动人之处。想想不受什么约束即可获取与陌生人交往的乐趣，并可在金钱上取得很大便利，确实是一举多得的好事。然而笔者遍览国内新建起来的这批拼客网站（它们多数是在半年或一年之内就完成了策划、建站、宣传），除了人气普遍偏低（仅有极少数网站较高）的问题（也许是因为这一概念还没被大众普遍接受）外，还觉察到更多的问题，这些不禁让笔者疑惑：“拼客”网是否是“看起来很美”呢？

1.相似人群的聚集

也许大家在本文第一部分的描述中，会发现大部分“拼”事都能在传统的论坛上找到影子。所谓“拼餐”，不就是版聚吗？“拼房”，租房论坛上似更为常见。“拼游”，更是随处可见了；至于“拼竞技”“拼书拼碟”，只要是在一个较亲密的网络小圈子中，你愿意的话都可以让它发生……那么“拼客”真的需要一个专门的网站来聚集吗？如果说之前的“换客”网，其存在的基础来自于各种不同的换品，而“拼客”则实在需要相同或类似的兴趣，而这种兴趣类似，或许在更为专门的论坛或网站中体现得更为充分。剩下的非兴趣类的信息发布、搜索，传统类的信息分类网站具有更多优势，例如在因个人生活分类信息而出名的客齐集（http://www.kijiji.cn）上，如果搜索“拼车”，所得到信息之丰富与价值，绝不亚于大多数专门却冷清的拼客网（**图14**）。



2.参与者的信用保证

风险向来与利益并存，“坚决与陌生人说话”，就一定要能承受陌生交往可能带来的尴尬甚至灾难性后果。“拼饭”要小心防范有人中途溜走，甚至还到吧台拿几条烟走；“拼车”时，车主需要注意搭车者的品行，而搭车者对车主的技能、遵守交通秩序等应有所了解，同时“拼车”在有金钱往来的前提下，几近于非法运营，请小心承担后果；至于外出旅游，尤其注意同行人的品格……在国内目前个人信用机制尚待建设的前提下，完全陌生的人，你如何能天真对待？上海汇业律师事务所律师吴冬认为，“拼”网对于“拼”客填写的个人信息缺乏核实能力，一旦发生矛盾，“拼”客难觅踪影，这方面传统的论坛反而具有更多优势，平日里混熟了，偶尔小“拼”一下，问题会少很多。

3.专业知识和技能的保障

部分“拼”消费具有很强的专业性质，一定程度上需要有专业人士来指导进行。去年7月份发生的一起“宁波市民自驾车游西藏坠江”事故，在自驾车友们间引起了不小的震动。两对夫妇在此次事故中丧生，据宁波三江汽车运动俱乐部理事长莫坚波分析：“这次自驾游应该是网友自发组织起来的，并不是通过有经验的专业车友俱乐部来组织的。自驾游去西藏事先要进行相当的准备，我们8月5日有一组人去西藏，我们已准备半年了，包括汽车的改装、队员身体的适应性训练、路线及沿途的安排，这些都需要准备……”因此有危险性的“拼游”、专业性质的“拼购”，最好不要轻易和陌生人随意搭伙进行，这方面在专业论坛/网站的组织下或许会有更好的保障。

4.商业广告与网站管理

请看笔者随意在一个拼网上所截取的信息图片（**图15**），在这张图片上，你可看到几乎全部所谓的“拼客”信息都是风马牛不相及的垃圾广告，当然这只是众多开放式网站会面临的问题，但作为拼网，如何处理商业广告/信息与用户自主所发信息，其实更为艰难。不少网站开启的“拼职”“拼房”栏目，几乎完全是为商业信息做平台，而前面大家也看到，一些网站正在寻找一些新的结合方式，但这无疑给真正想“拼”的用户带来了困惑。总之，拼客网起步较晚，各种模式都未定型，也算任重道远。

然而即便如此，为何“拼客”仍是如火如荼地发展了起来？或许在这个转型的孤独年代里，我们只需要一种重新开放自己的“拼客精神”，什么时候有一个“拼”的想法，什么时候你就将自己与人群联系在一起。至于在什么地方“拼”，我想所有人都会有自己不同的地盘，在你的地盘里，尽情地拼吧！P





反映拼餐问题的网络漫画



把握未来的选择——Vista升级价值深入分析

■广东 GZ

Vista RTM正式上市并没有掀起操作系统的升级热潮，甚至连历来火爆的盗版市场也显得波澜不惊。微软可谓是“五年磨一剑，示世人未惊”，这种尴尬局面可说既在情理之中也在意料之外。面对上一代产品WinXP盘踞数年的成熟市场，Vista的举步维艰当然在情理之中。1995年羸弱Windows 95试图取代成熟DOS的困局恰似现在Vista的处境，考虑到WinXP前所未有的完善性，Vista面临的阻力其实更大。Vista中诸多具有革命性理念的设计，遭到终端用户如此强烈的抵制情绪却是在意料之外，2001年WinXP一扫16/32位混合操作系统为人所赞扬，当前Vista底层设计的变革实质也类似当年。Vista的普及之路始终会面临同样的疑问，有什么理由让消费者选择升级？

一、毁誉参半的安全特性

糟糕的系统安全性让微软的操作系统历来备受用户诟病，为此微软彻底改进Vista的底层设计，崭新的系统安全特性让微软傲然宣称Vista将是“有史以来最安全的操作系统”。然而正是Vista的系统安全功能再度被千夫所指，众多用户还没有来得及体会到Vista安全功能的优势，已被Vista安全特性的繁琐重复操作造成极度困扰，甚至微软精心设计的安全机制UAC也干脆被众多用户关闭。羸弱的系统安全设计被用户批判，强悍的系统安全设计也遭到用户抨击，这恐怕是从善如流的微软始料未及的。很显然系统安全特性无论如何都是吃力难讨好的设计，系统安全性和易用性从来就是一对冲突的矛盾体，提升系统安全性的同时就注定了系统易用性的丧失，如何取得两者的平衡是个需要一直研究的课题。系统安全功能的特点注定它永远只能是幕后英雄，其设计的最高境界应该是“让用户根本就感觉不到它的存在”，一旦用户感觉到安全功能的存在，几乎也就意味它的末日来临。



图1

以Vista附带的IE7浏览器为例，它的多选项卡浏览、RSS订阅等新引入的功能（**图1**），为用户带来更便利和愉悦的浏览体验，这些本就为了易用的功能很容易就能赢得用户的支持，而这些功能每一点滴的进步也都会受到用户赞誉。

然而IE7新的安全功能保护模式则处境尴尬（**图2**），如果它确实达到了设计目的并有效阻隔了恶意程序的滋扰，用户顺利浏览网页的同时却无法察觉保护模式的作用，用户会认为一切都是理所当然而不会感激保护模式，然而一旦IE7保护模式在兼容性和易用性上出现问题，那么性急的用户就会对它口诛笔伐。不幸的是大多数中文输入法在短时间内都不兼容IE7的保护模式，这些输入法会导致IE7频繁的故



图2

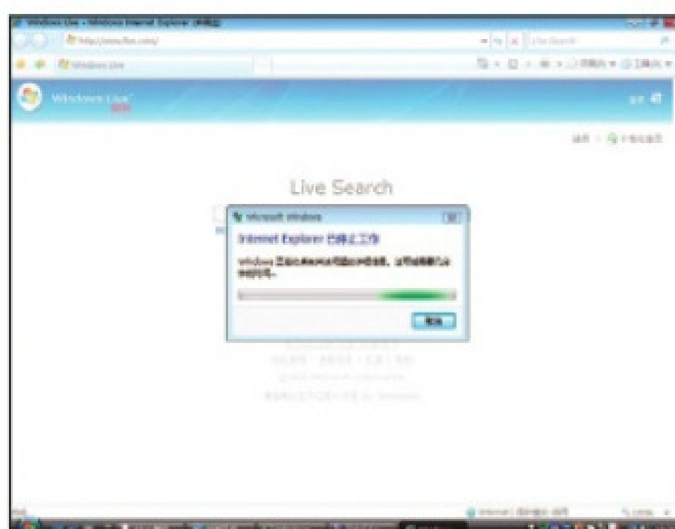


图3

障和崩溃（**图3**），怨声载道的用户只会认定IE7保护模式是个糟糕的设计，或者说IE7本身就是个糟糕的设计。

1.用户账户控制

不能说微软没有意识到这个浅显的道理，事实上为了加强系统安全功能的兼容性和易用性，系统兼容性研发已占据了安全功能2/3以上的开发时间和成本。不过实际结果显然不如微软想象的那么成功，相对于受到大多数用户支持的Aero界面、矢量缩放图标等功能特性，系统安全功能却是一边倒的被漠视。其中作为整个系统安全基础的UAC几乎成为过街老鼠，熟练用户认为UAC的啰嗦是藐视自己的智慧，普通用户却不明白UAC的喋喋不休到底在说些什么，结果自打UAC出生那天起，用户最关心的就是如何将它关闭。

显然Vista的安全特性没有做到“让用户感觉不到它的存在”，只有做到这一点，安全特性才能为用户真正地接受。然而不管系统兼容性和易用性如何糟糕，安全特性仍然是最值得去选择Vista的理由，事实上如果用户能尝试去主动了解Vista的安全功能，那么理解后的愉悦心态或许会使用户试着暂时接受它，然后等待微软在未来解决Vista兼容性和安全性的平衡，当然这对于微软和用户两者而言都需要点时间。



图4

UAC毫无疑问是Vista中最重要的安全特性，它的作用是否仅仅只是个ā嗦的操作提示对话框呢（**图4**）？不妨拿WinXP平台上的系统安全监视工具System Safety Monitor对比。System Safety Monitor的工作方式和原理跟UAC极为相似，同样是截获操作系统中的应用操作并询问用户是否允许（**图5**），正是这个关键的动作能帮助用户防御绝大多数病毒和木马，但防御的主动权取决于用户本身。如果用户能判断System Safety Monitor截获的操作是病毒木马，而且判断正确，那么这就是理想的防御手段；但如果用户不能判断截获的操作是病毒木马，那么System Safety Monitor确实就只是个提示对话框，一旦用户按下允许运行那么病毒木马就会如愿感染操作系统。也就是说System Safety Monitor的防御只能在病毒木马运行之前，这点恰恰是System Safety Monitor与UAC的根本不同。

UAC的重要特性是无论用户以哪种级别的账户登录系统（管理员或用户），用户运行进程都处于被限制的用户级别（**图6**），在UAC机制下即使病毒木马已通过对话框运行，它们的行为仍然会被严格限制着，当病毒木马进程进行更多的感染行为就会被系统毫不犹豫地拒绝。

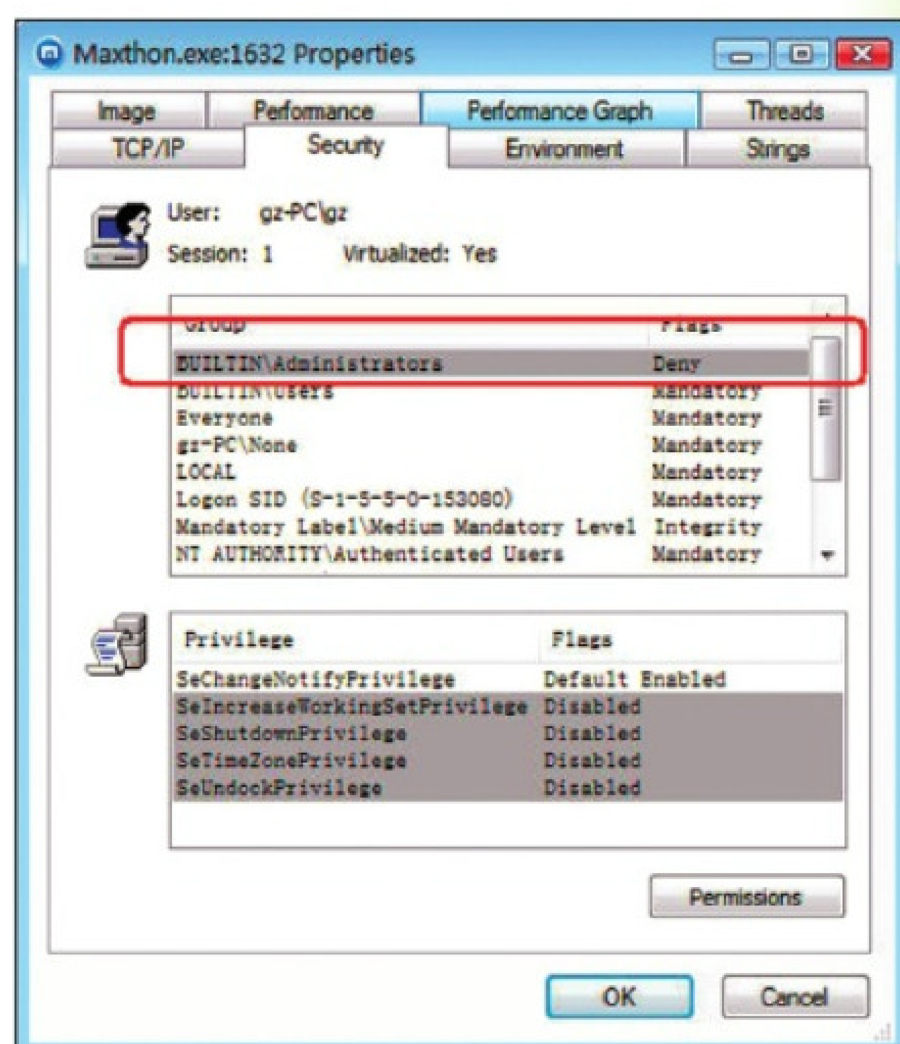


图6

大多数病毒木马运行后为了隐藏保护都会有类似的行为，例如会向系统目录和系统注册表写入、将自身注册为系统服务和驱动或试图将自身插入系统进程，然而这些操作会被UAC再次截获并通知给用户，实际上熟练用户通常会马上意识到问题所在。即使这些操作再次成功地通过对话框，Vista的虚拟化技术也会让写入操作实际写入到虚拟文件夹或注册表位置（**图7**），Session 0隔离则会让注册系统服务的病毒根本无法发挥作用，Windows Resource Protection则会恢复被修改的系统文件和注册表。至于将自身插入系统进程的操作不管用户同不同意，都肯定会被系统干脆地拒绝，类似于利用系统钩子偷窃密码的木马很难成功。

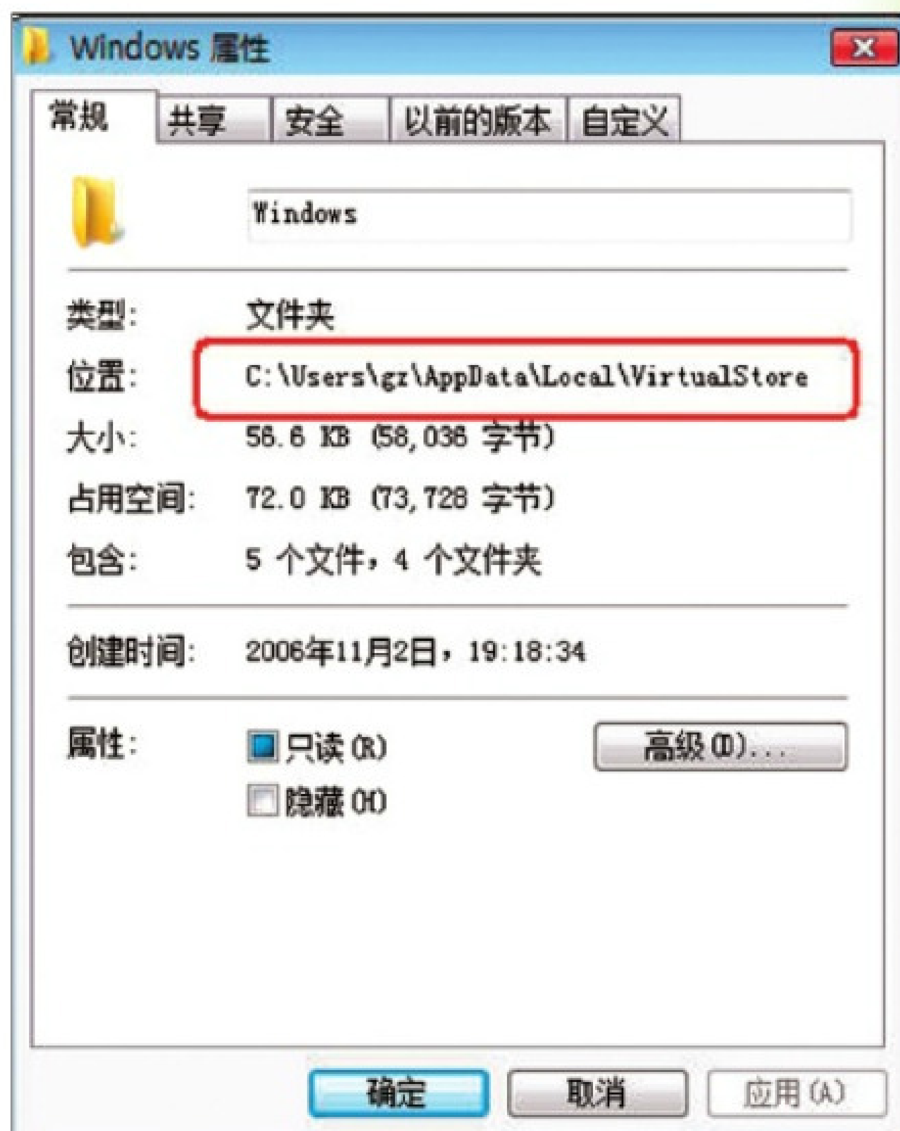


图7



图5

反之只要病毒木马没有拿到系统管理员权限，用户从系统中清除它们也会变得极为简单，许多情况下甚至不需要第三方工具，那些游走在病毒木马边缘的流氓软件将得到极大遏制。其它Vista安全特性要成功发挥作用，都要先基于UAC体制正常运行，因此主动关闭UAC绝对是个不可接受的行为。

不过同样是不断跳出的对话框行为，为什么System Safety Monitor得到的是用户赞誉，功能更强悍的UAC却被用户抨击呢？原来System Safety Monitor拥有规则设置功能



图8

（**图8**），只要用户渡过被提示对话框的困扰初期，此后大多数正常的应用操作都不会被再次骚扰，同时规则又不会留下一劳永逸的漏洞，MD5验证功能使文件被病毒木马感染时会被再次提示，这使得安全性和易用性达到了一个可接受的平衡点。显然这是喋喋不休的UAC机制应该学习、也是能够学习的成功设定，微软应该意识到UAC仍然有修改的余地，用户大可期待Vista SP1中UAC能得到彻底修正。

2.IE7的保护模式

IE7的保护模式则是Vista主动防御的安全特性，也是IE7能超出诸如Firefox、Opera等其它浏览器的主要功能，事实上当前所有第三方Web浏览器的安全功能都达不到保护模式的高度。IE保护模式依赖于Vista的以下三大底层安全特性，UAC（用户账户控制）、MIC（强制完整性控制）及UIPI（用户界面特权隔离），其中MIC和UIPI的限制远远比名声在外的UAC严厉。以保护模式运行的IE7是一个低完整性进程，而大多数应用进程和系统进程至少是中完整性进程（**图9**）。完整性低的进程只能对那些已分配了低完整性强制标签的文件夹、文件和注册表项执行写入操作，同样的操作系统中大多数文件夹、文件和注册表位置至少是中完整性标签。其结果是IE7及其插件扩展项在

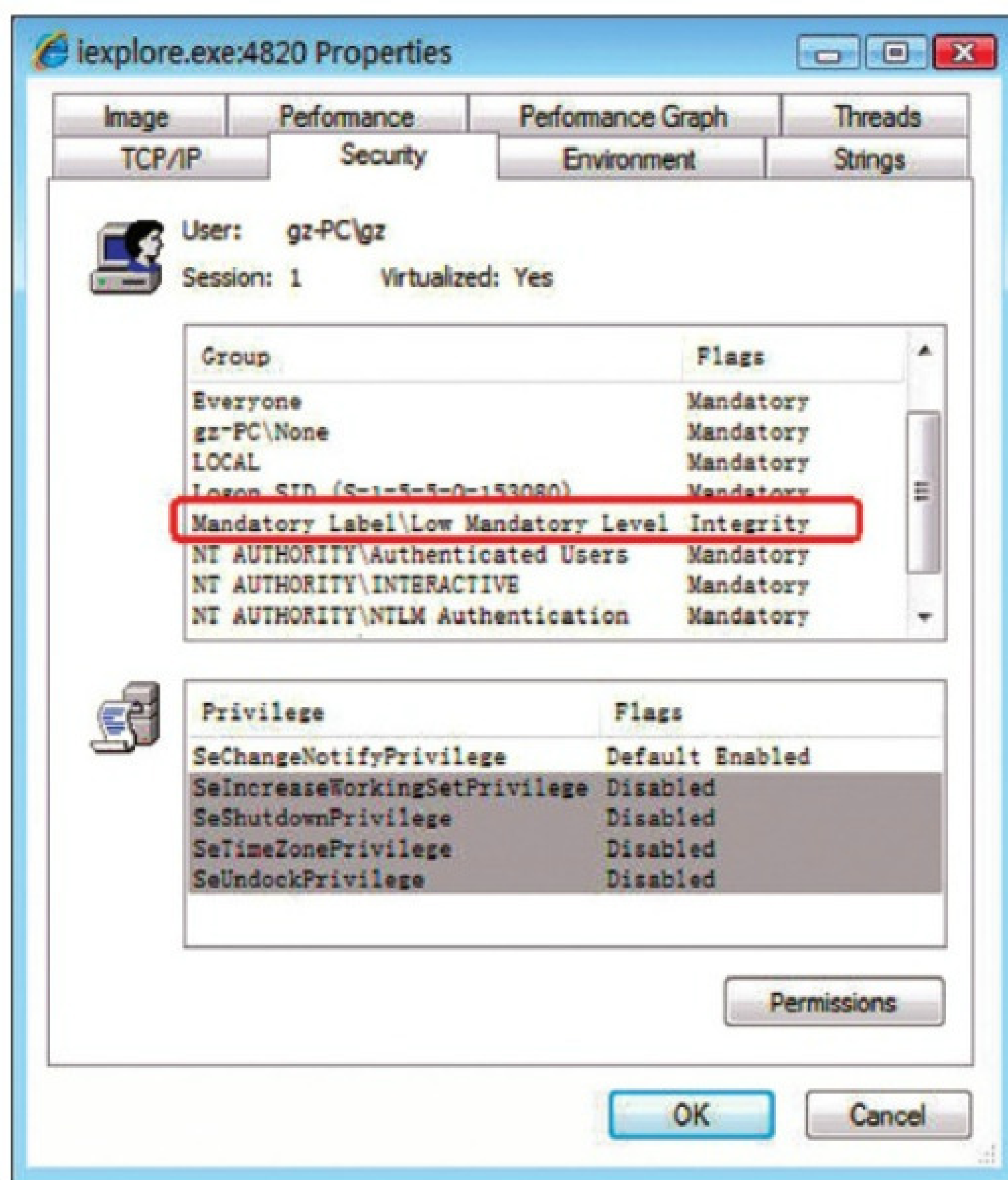


图9

保护模式中运行时，只能对低完整性位置进行写入操作，事实上就只有低完整性的“临时Internet文件”“历史记录”“Cookies”“收藏夹”及“Windows临时文件”，根本无法获得对用户配置文件或系统位置中文件和注册表项的访问权限。

这个特点意味着劫持和依附IE7的恶意软件和插件运行后发挥不了作用，例如劫持者无法悄无声息地将键盘记录程序安装到用户的启动文件夹，受劫持的浏览器进程也不能通过窗口消息操作桌面上的应用程序。那么IE7的保护模式是否会严重影响浏览器的兼容性？答案是肯定不会，IE7特有的兼容性体系结构很好地解决了这个问题，两个更高权限的代理程序进程允许IE7和扩展执行经用户许可的提升操作（**图10**）。



图10

用户权限代理程序（IEUser.exe）进程提供一组允许用户将文件保存到低完整性区域之外的功能，而管理员权限代理程序（IEInstal.exe）进程支持Internet Explorer安装ActiveX控件，同时兼容性层通过虚拟化操作处理许多现有扩展插件的需要，它截取了对中等完整性资源的写入尝试，并将这些操作自动重新定向到低完整性虚拟位置，从而实现IE7保护模式做到既安全又有良好的兼容性。虽然IE7的应用操作功能逊于Maxthon等第三方浏览器，但IE7 Pro插件能够有效弥补其中的差距（**图11**），一旦IE7 Pro插件能进一步完善，用户完全应该将IE7作为首选的网络浏览器。

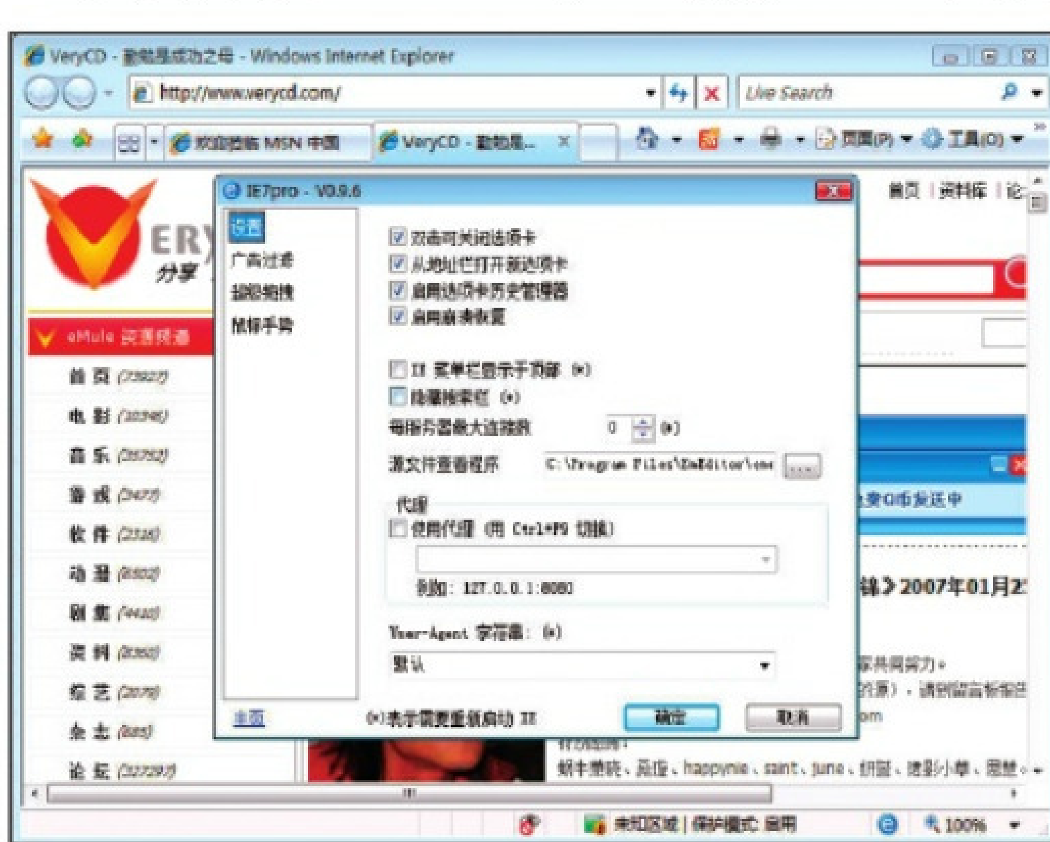


图11

3.安全启动

Windows BitLocker Drive Encryption则是值得升级Vista的另一个安全功能，Vista之前的任何操作系统面对物理破解不存在任何安全性，如果用户计算机遗失或硬盘被挂接到另一台计算机上，那么用户的数据泄漏也就几乎成为必然。因此微软推出了可信赖计算概念NGSCB（Next Generation Secure Computing Base），NGSCB服务实际上由两个功能组成，即安全启动和BitLocker。安全启动功能要求计算机必须要有Intel的TMP（Trusted Platform Module）安全芯片，该芯片同Vista中的软件互动提供物理安全功能（**下页图12**）。简单而言安全启动能确保计算机在上次启动以后不会被篡改，由于存在对应芯片是防止物理破解的有效手段，用户不用担心因为硬盘丢失而带来的数据泄露。此外

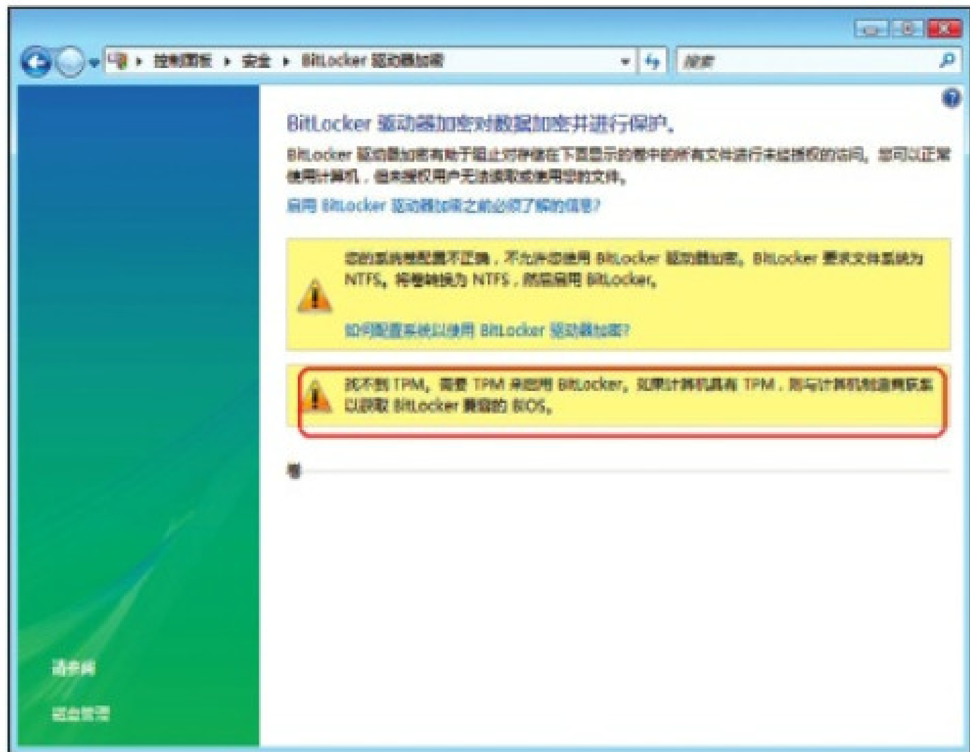


图12

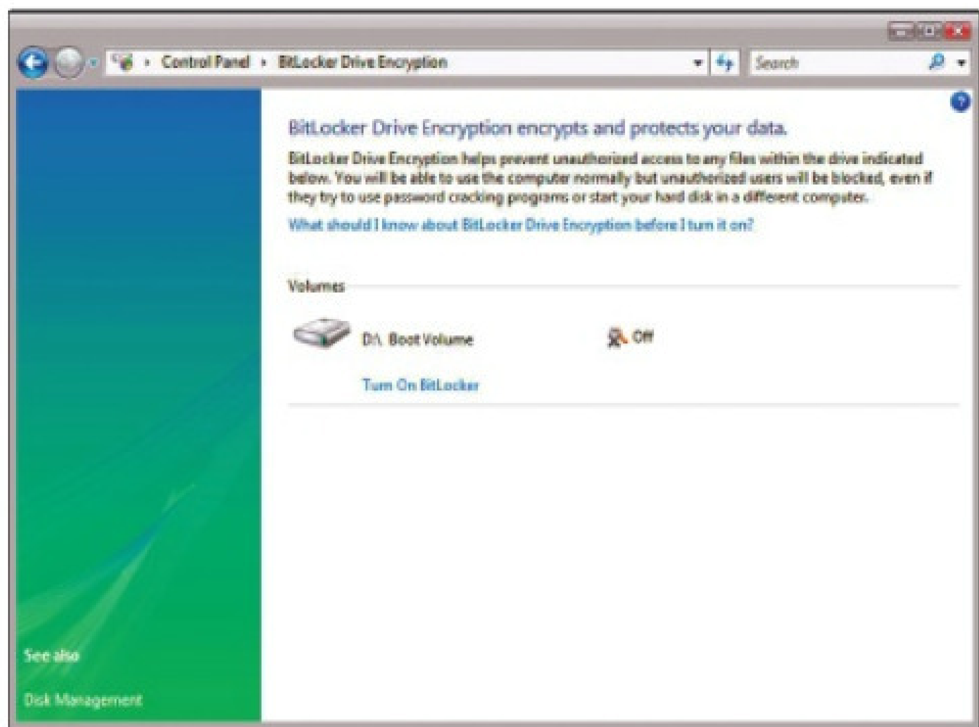


图13

安全启动功能开启之后，就不能再使用CD/DVD、USB设备、可启动软盘启动系统了。

BitLocker是基于EFS的一种加密技术，不过和EFS只是针对于文件加密不同，BitLocker针对的是整个系统分区，包括计算机启动引导的所有Windows系统文件，而这种全卷加密也能提供有效的本地物理攻击防御，包括防止硬盘转移挂接的物理攻击（**图13**）。

选择开启BitLocker功能会涉及几个相关创建问题，如果用户的计算机有TMP硬件支持，那么用户被要求创建一个48位密码的恢复密钥，它必须存放在USB存储器中；如果用户计算机并没有TMP硬件支持，那么用户被要求创建一个开机密钥，同样也必须存放USB存储器中（**图14**）。

整个BitLocker分区加密是个相当漫长的过程，不过加密结束后放在加密分区的数据访问和平常没有区别，也就是和EFS文件加密一样是透明无障碍的，加密分区上共享文件夹中的数据也能被其他账户正常访问，新加入加密分区的数据会自动加密，反之移出加密



图14

分区则会自动解密。当BitLocker加密分区启动时，对于拥有TMP硬件支持的计算机会验证TMP芯片中的启动信息，可像正常计算机一样启动操作系统，也可设定必须提供恢复密钥来启动系统，因此无论是计算机遗失还是硬盘外挂的物理攻击，没有恢复密钥整个BitLocker分区都像EFS加密一样不可访问。反之只要拥有密钥也能在第三方计算机上访问BitLocker分区，因此用户拥有的活动物理密钥是防止物理攻击的关键。

正像系统安全功能的理想境界就是让用户无法感觉到其存在一样，更多类似Address Space Layout Randomizer、Session 0隔离等Vista安全特性其实很难形诸笔墨，但它们始终在用户关注之外默默发挥着巨大的作用，无论如何，强大的安全特性都是选择Vista的主要理由。

二、性能效率

每一代微软操作系统升级都会对系统资源的进行一次掠夺，永远不要相信微软所谓的操作系统最低配置要求，能够运行和运行得流畅完全是两个概念。Vista对计算机硬件的要求确实非常高，对于系统内存需求甚至可以说是相当贪婪，这些特点确实很难带给计算机用户良好的印象。然而用户不妨转换思路去考虑这件事，即在计算机硬件能够满足Vista需求的前提下，Vista和WinXP在同样的系统资源下谁的系统性能效率表现更好？答案是毫无疑问的，Vista的资源管理、执行性能及操作效率要远远高于WinXP。如果用户拥有一台足够强劲的计算机，选择Vista能获得更好的性能和操作体验。

1.超级预取

SuperFetch是一种应用软件加载启动的加速技术，它在内存管理方式上能记录识别用户最经常用的软件组合，并智能预加载有可能使用的软件到内存中（**图15**）。例如用户每天都执行Outlook和PowerPoint，如果有足够的内存，Vista在启动时就会加载这些软件的大部分代码，当用户真正使用该应用程序时只有软件的Container需要被载入，微软表示这种方法能减少80%的程序启动时间。虽然预先在内存中加载程序并非什么全新理念，WinXP的Prefetch机制也会加载一些通用的系统资源，但Vista的SuperFetch在于其个性化和良好效果。例如用户的习惯原本是开机运行工作所需要的软件，如果某段休假时间来临，Vista就会迅速发现用户习惯的变化，于是内存中首先会加载游戏和

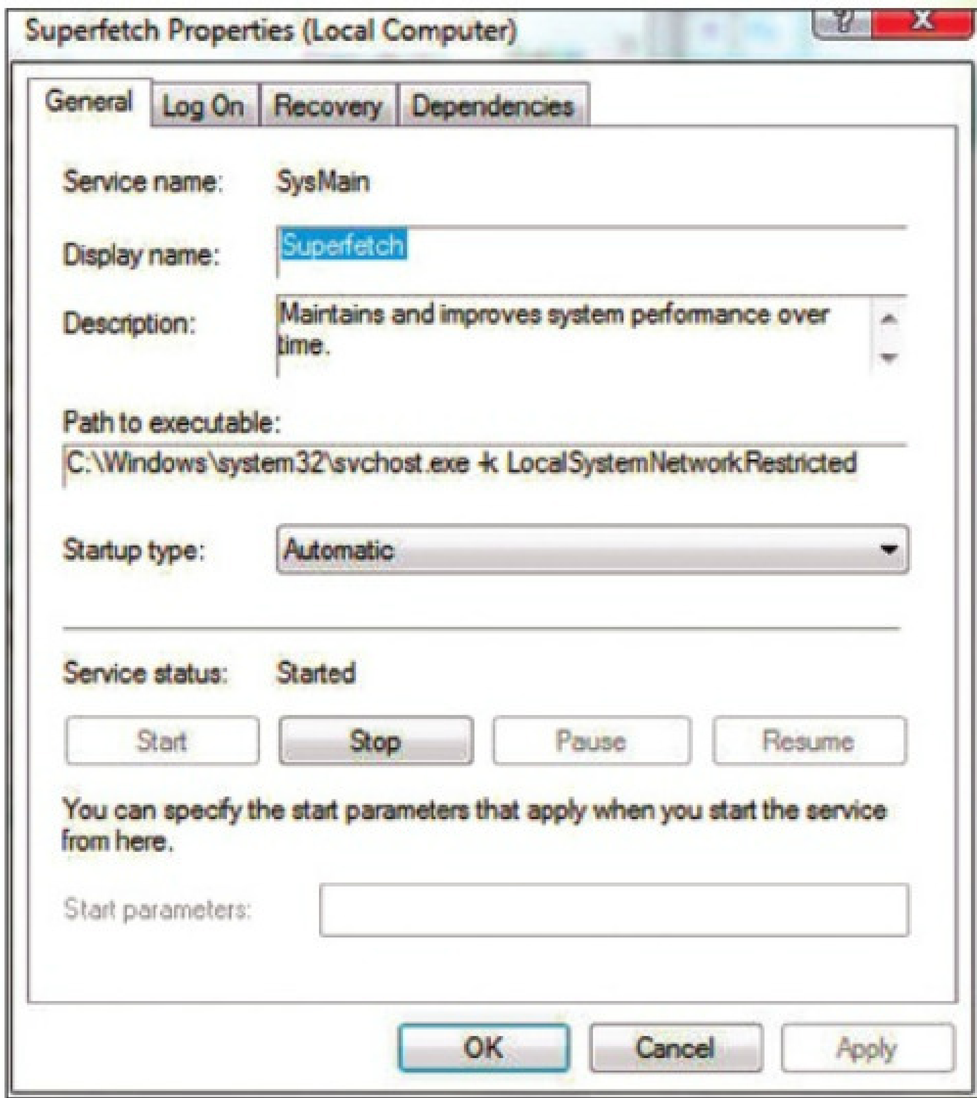


图15

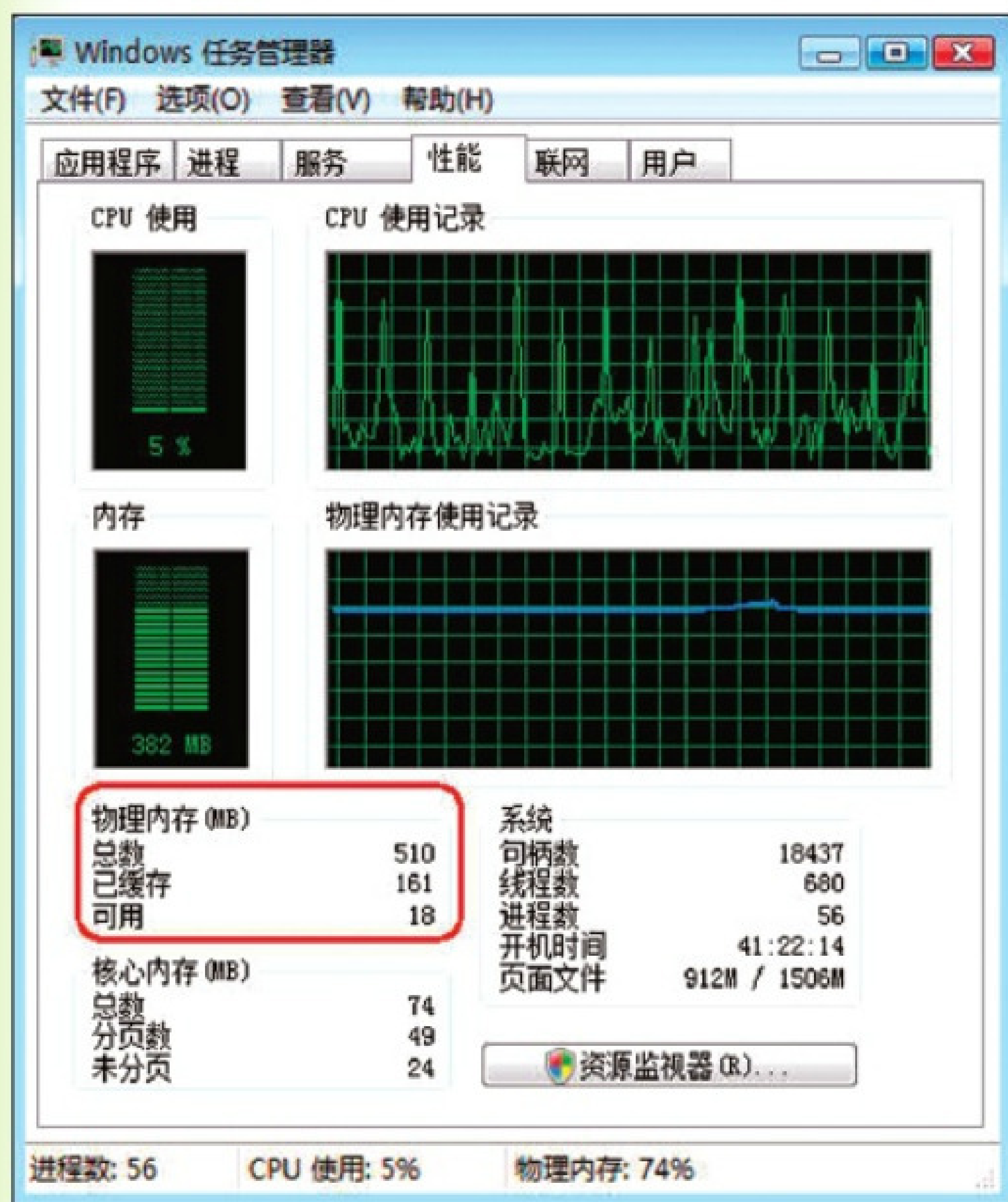
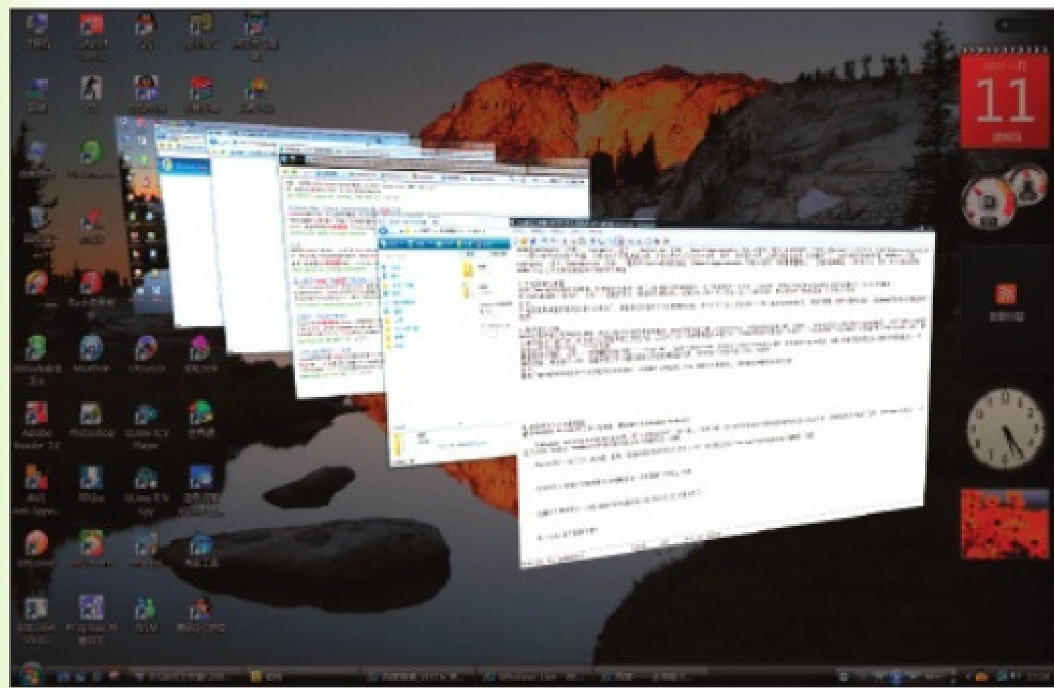


图16

DVD播放软件。再例如用户可在Vista的任务管理器中清晰看到被当作系统缓存的剩余物理内存（**图16**），这部分系统缓存会根据实际应用需求不断动态变化，实际上系统中几乎没有被闲置不用的物理内存，这相对于之前的操作系统是个资源管理和利用上的巨大进步，当然这种技术进步也会带来明显的性能效率提升。

最明显的例子就是长期困扰Windows系列操作系统的任务栏切换问题（**图17**），如果WinXP中同时打开数个占据大量系统资源的应用程序，虽然系统物理内存实际上还有大量剩余，但只要用户将这些应用程序切换返回到任务栏，再次从任务栏中切换应用程序回到前台时，必然会遇上系统运行缓慢甚至短暂失去响应的情况。对于Vista而言这种情况几乎已不再存在，当然前提是系统中确实存在足够的物理内存。如果计算机本身缺乏足够的物理内存，那么虚拟内存依然会成为程序加载的主要位置，此时的响应缓慢则并非SuperFetch的问题。


图17

ReadyDrive则是对于SuperFetch技术的补充完善，无论SuperFetch技术的内存管理如何优秀，操作系统都不可避免地需要从硬盘上读取数据，尤其是系统从睡眠中恢复或系统启动的时刻。作为当前计算机硬件中最大的软肋，硬盘尚能勉强胜任数据连续读写的任务，但对于系统中最频繁常见的数据随机读写任务则力不从心。ReadyDrive技术的主要功能就是使用混合硬盘加速，也就是说它其实是一种基于硬件的加速技术，混合硬盘是一种全新硬盘格式，简单而言就是在传统硬盘中集成高速Flash闪存。高速Flash闪存相对于硬盘的主要优势就是数据随机读写，而且系统关闭时内存镜像也可放置在高速Flash闪存中不丢失，系统启动时只要简单加载上次的镜像即可。事实上混合硬盘是为了解决速度和成本矛盾的产物，因为全高速Flash闪存硬盘的生产成本是近几年都无法解决的问题。

ReadyBoost其实是SuperFetch技术和ReadyDrive的延伸扩展，鉴于混合硬盘的面世，它的基本功能就是通过外接U盘、SD卡、CF卡或其他高速存储设备来提高性能。当用户在Vista中插入一个基于USB的存储设备，就可看到一个自动播放对话窗口出现，只要此设备符合ReadyBoost的要求，那么用户就可看见“使用这个设备加速系统”的选择项（**图18**）。如果选择这个选项，该USB存储设备上的部分容量就要划分给系统，这个具体划分容量分配由用户自己确定，不过这个设备必须至少有64MB的空闲空间，而划分后用户就不能再使用这部分空间，除非格式化或禁止系统使用。ReadyBoost会将加速部分划入虚拟内存空间，成为内存和硬盘之间的一个缓存，操作系统也会将硬盘上的页面文件转移到DRAM等固态存储设备中（硬盘中仍然会有备份），以满足操作系统频繁的数据随机读写。事实上ReadyBoost绝不是一个内存扩充技术，但它对于系统休眠等相关技术的好处是明显的（**注：目前的设备条件下效果并不明显**）。



图18

2.休眠功能

休眠在Vista中彻底取代了计算机物理关机，这体现了微软对于系统资源管理回收的信心，也侧面证明了休眠和电源管理技术的优秀。我们知道WinXP系统中分为系统休眠和待机两种方式（**图19**），一种是关机后将数据镜像保存在内存中并保持此部分的电力供应，恢复效率高但电源彻底切断后数据就会丢失；另一种是关机后将数据镜像保存在硬盘上，恢复效率低但可完全切断电源供应。Vista的休眠则是混合以上两种方式的技术，关机后将数据

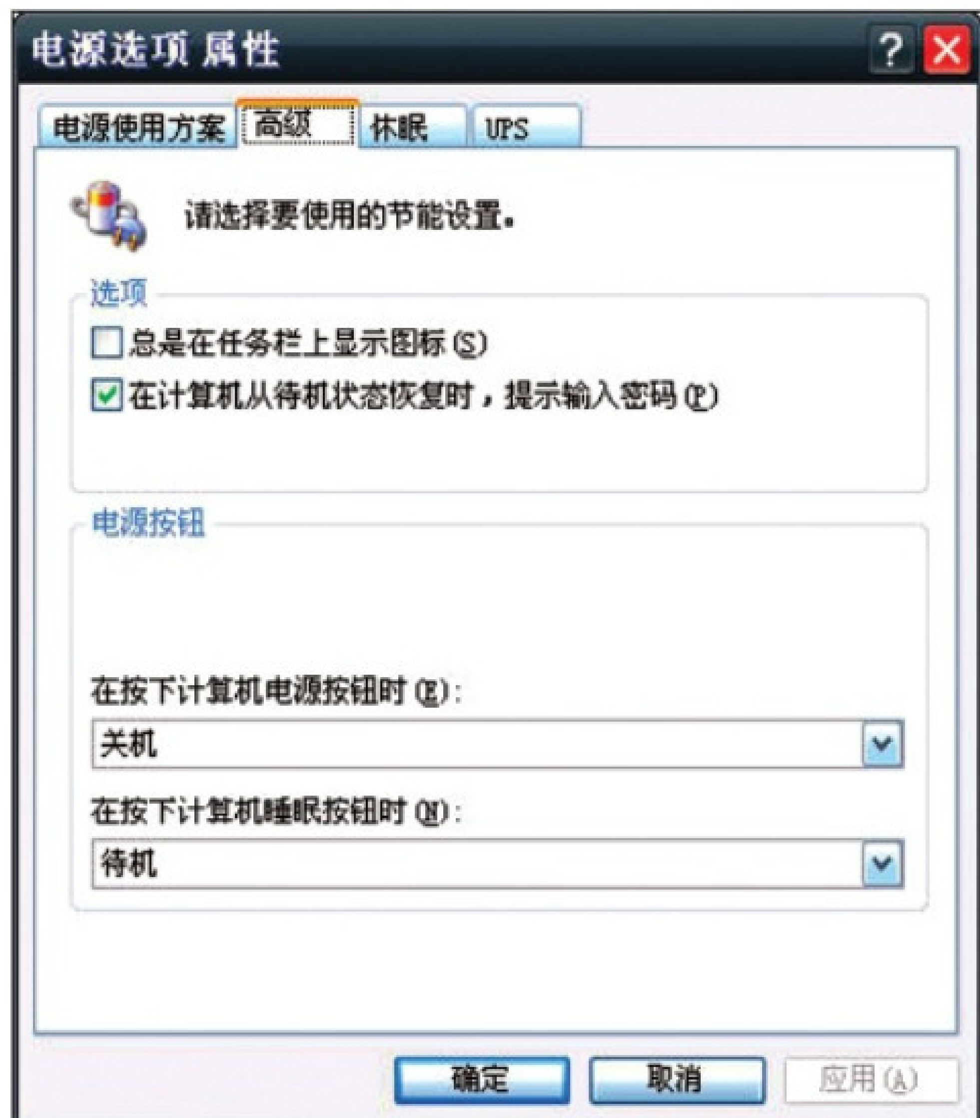


图19

镜像同时放入内存和硬盘上，并保持内存部分的电力供应。从休眠恢复时系统会默认从内存中读取数据镜像，如果电源不慎被用户完全切断则会改由从硬盘上读取数据镜像。诸多休眠的实测也证实，Vista的休眠恢复不仅反应飞速，而且几乎没有WinXP中两种待机技术失去响应的情况。Vista的休眠显然兼顾了恢复效率和数据安全性，从而使得待机不再是不实用的鸡肋技术，确实可以取代计算机物理关机，大幅提升用户的工作效率。

3.即时搜索

Instant search是Vista中无法被忽视的部分，严格说它实际上是Vista系统组织管理文件数据的后台技术。Instant search并不像之前操作系统附带的搜索是孤立存在的，它是联系本地桌面信息和互联网信息的纽带，全面渗透到操作系统的每个角落，例如在全新的系统开始菜单、控制面板、Internet Explorer中等。当然Instant search也拥有独立的搜索面板，以提供更为高级和复杂的搜索过滤条件（**图20**）。那么Vista的搜索面对于WinXP平台上众多的本地搜索工具有什么优势？答案是文件元数据和虚拟文件夹。Vista引入的文件元数据使得搜索条件无比简单，同时能将强大搜索功能顺利嵌入Windows Media Player和Windows Photo Gallery等应用工具，从而促使它们的媒体库管理功能达到一个新高度。虚拟文件夹能将搜索的结果保存为动态更新的文件夹，这从根本上改变了系统对于文件数据的组织方式，使得用户再不需要关心文件具体存放的位置（**图21**）。

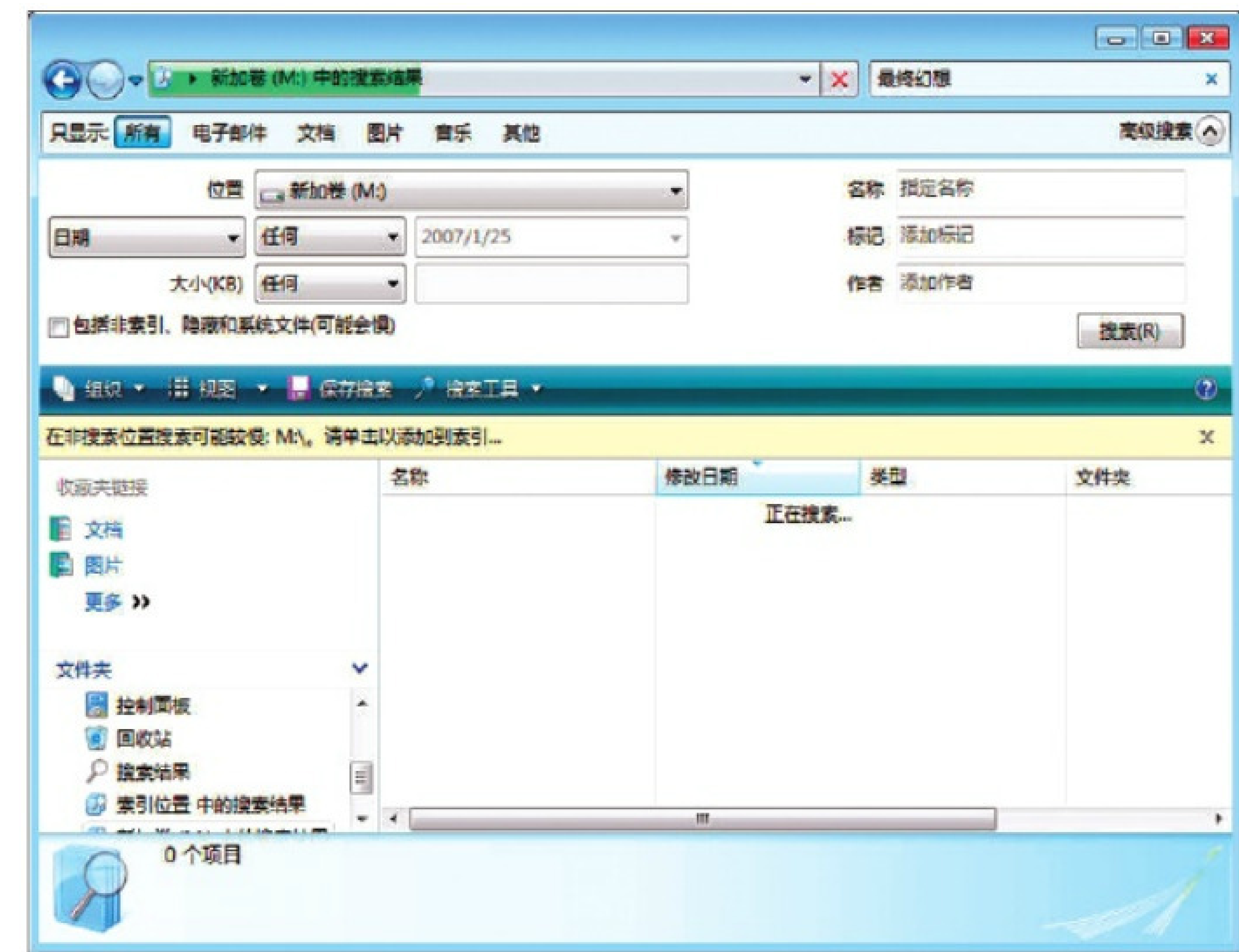


图20

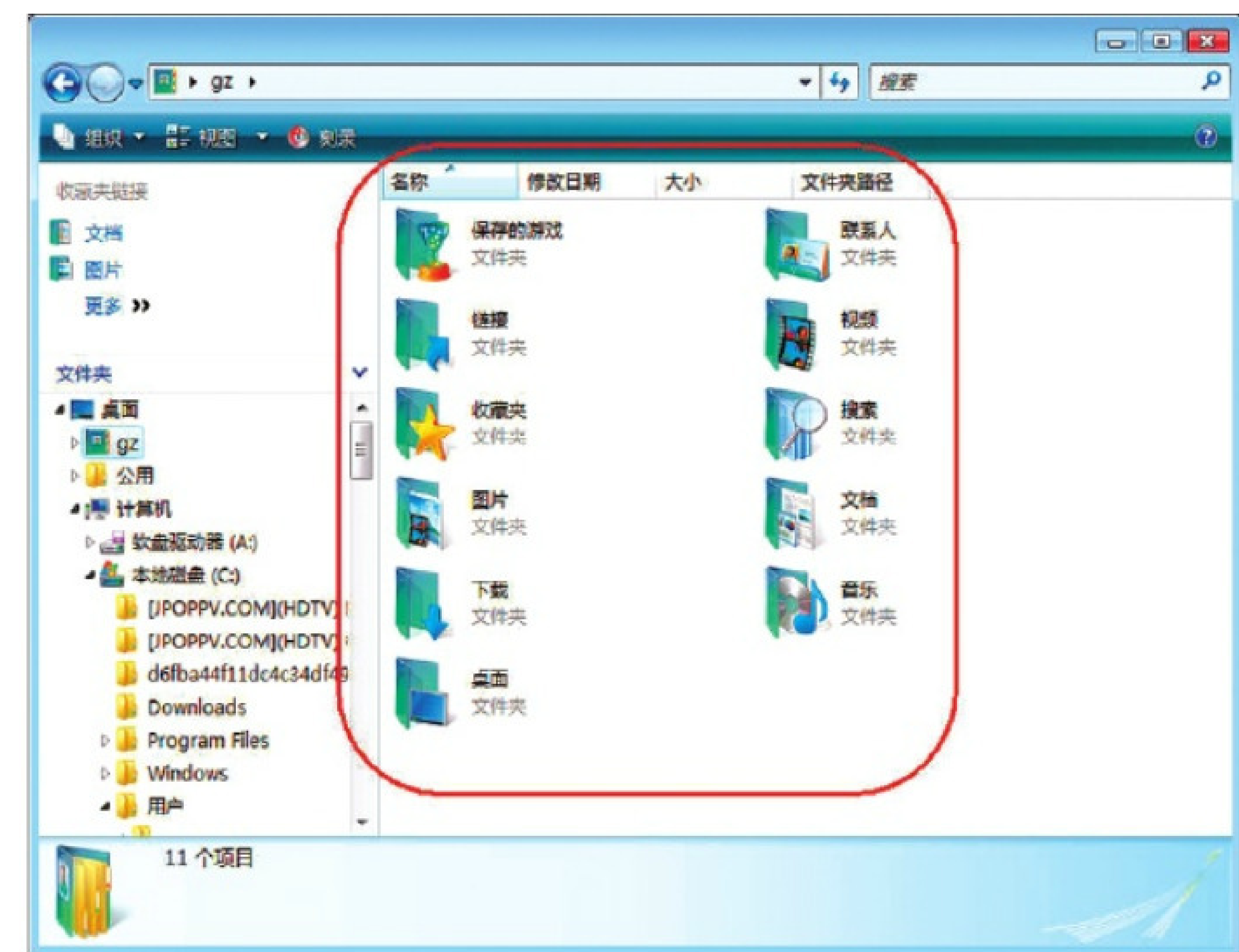


图21

Vista资源管理器发生了翻地覆地的变化，众多全新设计的功能元素提供了更加快捷方便的控制力和适应性，用户的操作效率相较于之前的操作系统可以说是有了飞跃。Instant search搜索栏提供即时的文件搜索功能，并能将搜索结果保存为虚拟文件夹；Navigation pane使得导航查找文件变得更加轻松，这归功于面板中搜索虚拟文件夹的逻辑组织功能，用户不必关心文件的实际物理位置；全新的Command bar设计，使其可基于文件夹的实际内容，动态显示不同的工作任务；Live Icos功能为用户提供一个动态缩放的图标预览系统，让用户无需打开文件

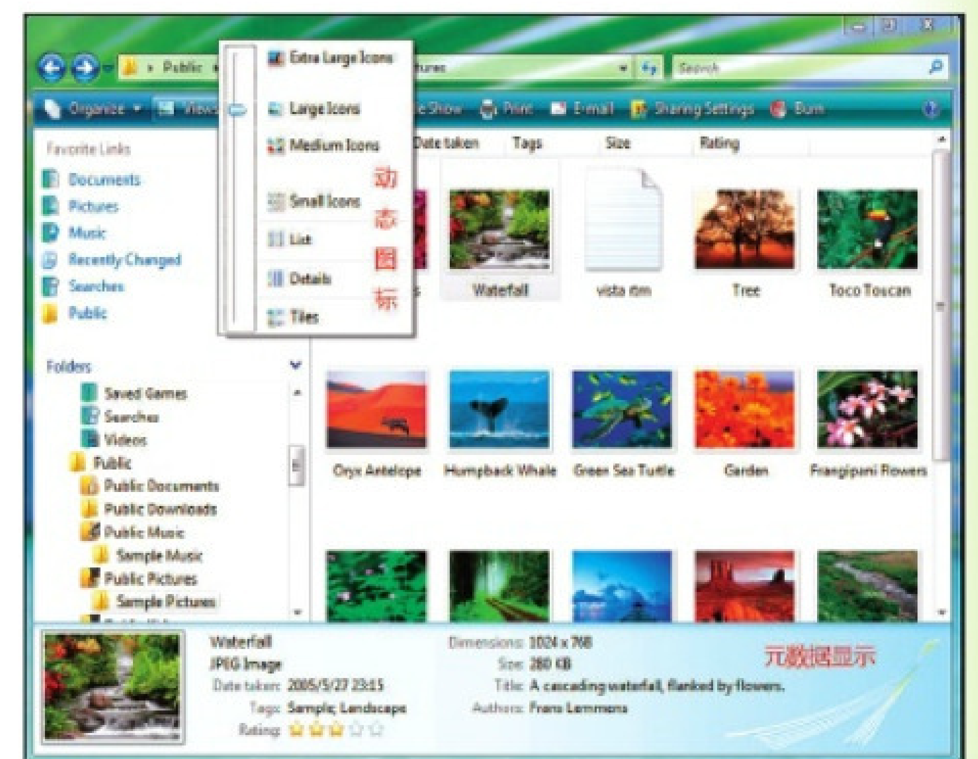


图22

即可清晰了解到文件内容（**图22**）；Details Pane功能会显示所选文件的文件属性（元数据），用户可在此方便地为一个或多个文件编辑属性；Preview Pane则提供了更丰富的文件和多媒体资源的预览方式，并不需要打开任何专门的文件查看工具，在文件支持该特性的情况下用户能从预览面板中查看文件的内容（**图23**）；窗口的Address bar采用增强的分段显示，并使用下拉菜单跟随导航路



图23

径，让用户的前进和后退操作更加快捷和便利，其导航目的也变得更加准确和实用；此外Column Headers控件得到极大增强，除了传统的排序和过滤功能视图外，还提供Stack和Group两种视图，无论是堆叠还是分组都是依靠文件表头的值将不同文件分类重排显示，而并不考虑文件的实际物理存放位置，这样的处理让用户组织文件数据获得了极大的灵活性。

三、扩展性

Gartner公司曾经发布的一份研究报告预测，Vista将是最后一个“完整”版本的Windows操作系统，而此后微软将会把Windows改造成一种通过硬件支持的虚拟化技术联结在一起的模块化设计。尽管微软断然否定Vista是最后一个完整操作系统的预测，但却并不否认模块化是操作系统的发展方向，事实上微软宣称Vista其实已经实现了各个组件的模块化设计，这样的设计能保持操作系统内核的稳定并使组件可升级性大大提高。这意味着随着网络带宽的不断增加和网络平台应用的成熟，Vista拥有在线进行功能升级的扩展性。

1.DirectX 10

作为Vista中变革最为彻底的应用组件之一，游戏迷们对于DirectX 10颇有微词（**图24**）。许多测试证明，Vista游戏效能似乎要略差于WinXP平台，而且作为一个更高版本的开发环境API，甚至需要安装DirectX 9才能保证游戏的正常运行。这些测试结果当然是公平公正的，但并不能真正反映DirectX 10的实力，因为测试使用的是基于DirectX 9开发的游戏和显卡，同时缺乏一个成熟的Vista显卡驱动支持。需要安装DirectX 9才能保证兼容性恰恰说明了DirectX 10是一个具有革命性架构的图形API，它将大大改变软件开发人员进行Windows游戏开发的方式，也能完全发挥显卡的每一分性能，给用户同时带来更好的画面。



图24

例如DirectX 10中将采用统一Shader构架，在其中一个Shader既可以进行Vertex处理，也可进行Pixel处理，也就绝不会出现DirectX 9中Pixel Shaders已满负荷而Vertex Shaders却很清闲的情况，如此显卡的处理能力显然能得到完全发挥。

那么这些和系统扩展性又有什么关系呢？其实统一Shader构架的首次应用是在微软Xbox360游戏机上，而CES 2007上微软又刚刚透露Vista将有能力与Xbox 360进行游戏联机对战，当然这一切首先保证Vista游戏是基于DirectX 10开发。事实上PC平台与视频游戏机连线一直是游戏玩家和开发商的愿望，可限于各自开发环境的根本不同这只能是个奢望，一旦这个功能被微软顺利实现，DirectX 10的扩展性优势就会表现无遗，Vista成为有史以来最为成功的游戏操作系统将不是奢望。

2.更多的附件

微软在CES 2007当然并不仅仅只演示了Vista强悍的游戏功能，另一项让人感兴趣的消息是安装Windows旗舰版的用户，可通过Windows Ultimate Extras功能获得更多的系统功能。包括系统工具Windows BitLocker Drive Preparation Tool和Secure Online Key Backup、多媒体GroupShot、游戏等，其中最引人和震撼的当属Windows DreamScene。在用户显卡支持Windows Aero的前提下，Windows DreamScene工具允许用户指定视频文件作为动态桌面，包括任何MPEG或WMV格式的视频文件，当然微软也提供了大量更加专业的动态桌面，可支持无缝重复播放（**图25**）。

此外，对笔记本系统而言，DreamScene还可自动检测电池状态并在电池电量不足时自动停止视频播放而代之以静态画面。其实事情的重点并不是用户原本静态的电脑桌面变成充满动态效果并极具个性化的视频背景，而是Windows DreamScene在播放背景视频/动画时并不会占用CPU时间，而是通过Windows桌面中的硬件加速特性，相应的主要工作其实是由显卡GPU来承担的，这可在相当程度上保证视频/动画背景并不会明显降低系统整体性能。

我们知道现在显卡的GPU的计算处理能力其实毫不逊色于CPU，甚至某些方面还要占有相当的优势，但除了游戏以外，显卡强大的GPU功能并不能发挥作用，大多数用户的显卡投资甚至基本上是种浪费，如何让显卡也参与到日常的工作和应用中，DreamScene显然是个有益的尝试。同时这证明Windows Aero并非人们想象的只是毛玻璃花瓶，而是一种确实有效的桌面图形架构，它拥有极大的功能扩展性，尽管可能需要很长时间微软才能展示出这一点。P

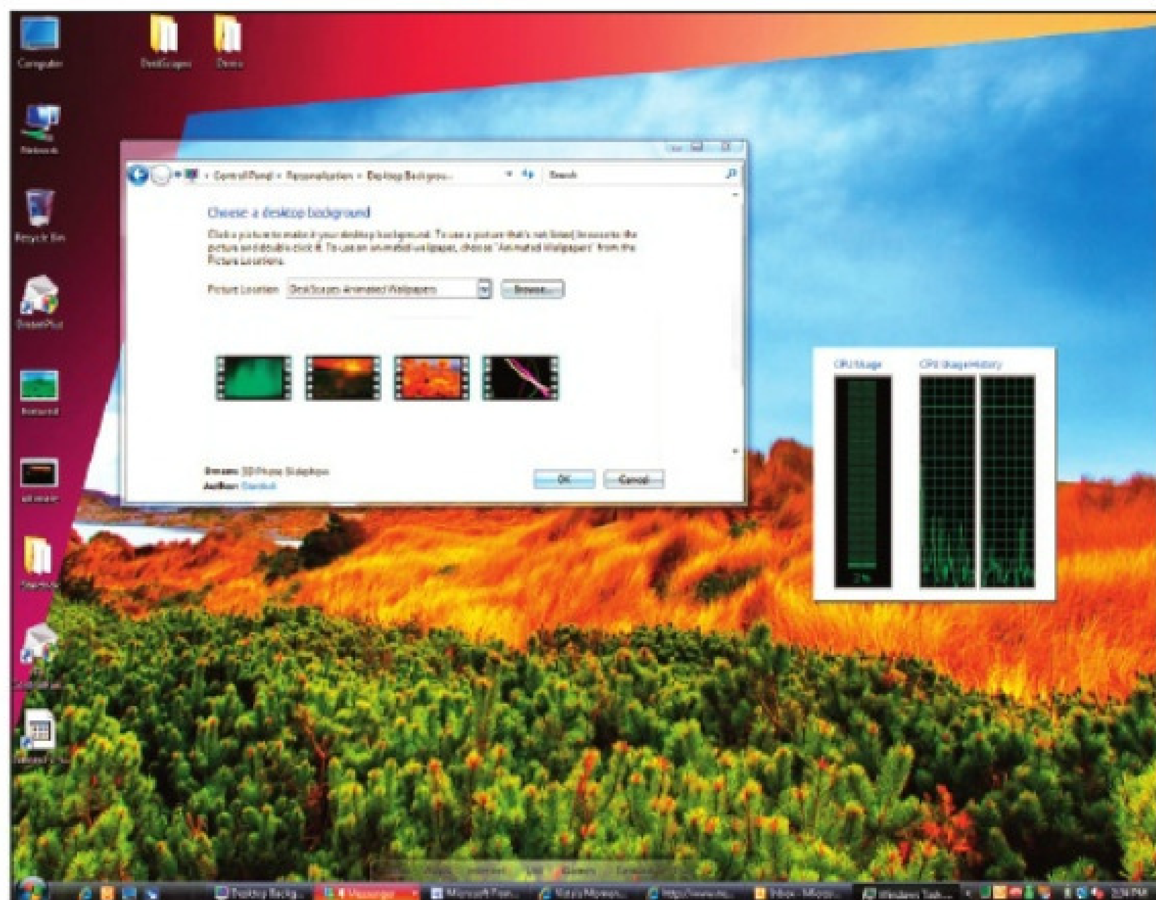


图25



随着网络的发展，电子书逐渐流行，我们的阅读习惯也因此逐渐改变，可以说：通常意义上的纸质书籍已开始成为收藏对象，而其真正的阅读功能已被越来越多的电子书所取代了。电子书的优势在于体积小，保存传输更加方便，并且只要在有电脑的地方就可随时阅读。

一般来说，便于保存和下载的电子书籍资源都是TXT这样纯文本格式的。纯文本格式的电子书体积小，便于保存和传输，但阅读起来却有很多不便之处。另外，如果电子书的内容较多且分为多个文件，还不方便管理。因此，如果我们将大量的文本资源整合成一本“电子书”的形式，不仅可方便自己的管理和阅读，还可通过网络给更多的人分享你的电子书，可以说制作电子书是一件利人利己的好事啊。

“工欲善其事，必先利其器”，下面我们就来看看这些可在制作电子书时成为得力助手的软件吧

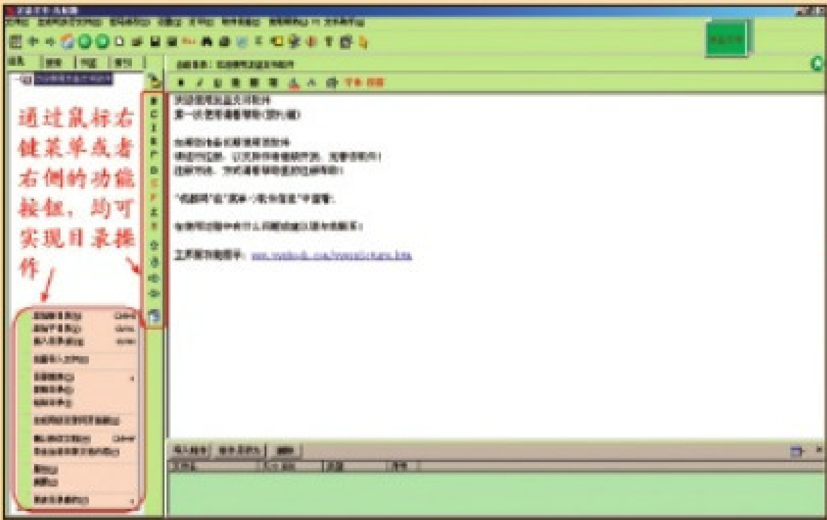
一、EXE格式电子书制作——友益文书

下载地址：http://www.yyebook.com/soft/yyws-sky.rar

EXE格式的电子图书使用起来最为方便，不需要专门的阅读器支持，直接在Windows中就可进行阅读，制作EXE格式电子图书的软件很多，在这里推荐一款国产软件——有益文书。

一般来说，制作电子书我们需要预先准备并整理好相关内容，最常用的是TXT格式的纯文本文件，如果有图片等多媒体内容，则多以HTML网页的格式来制作，当各种资源都准备完毕后，就可导入友益文书来制作电子书了（从图中可看到友益文书支持的文件类型很丰富，除了常用的文本文件和图像文件外，还支持各类多媒体文件）。

导入文件夹一设置导入的文件类型
☑ 网页文件(*.htm) ☑ 文本文件(*.txt)
☑ Word文档(*.doc) ☑ Excel文档(*.xls)
☐ 幻灯片文件(*.ppt) ☐ RTF文件(*.rtf)
☐ 单一网页文件(*.mht) ☐ 动画文件(*.swf)
☐ PDF文档(*.pdf) ☐ CHM文件(*.chm)
☐ PhotoShop文件(*.psd) ☐ 3DMAX文件(*.max)
☐ WPS文件(*.wps) ☐ visio 绘图(*.vsd)
☐ CAD文件(*.dwg;*.dxf;*.dwt)
☐ 可执行文件(*.EXE) 注册用户可导入
☑ 图像文件(*.jpg;*.gif;*.bmp;*.tif;*.ico)
☐ 导入文件为外部链接 ☐ 使用相对yws文件路径
导入为当前目录的 ◉ 同级目录 ○ 子目录
☐ 不对网页文件进行链接处理
导入文件夹 批量导入文档 关闭



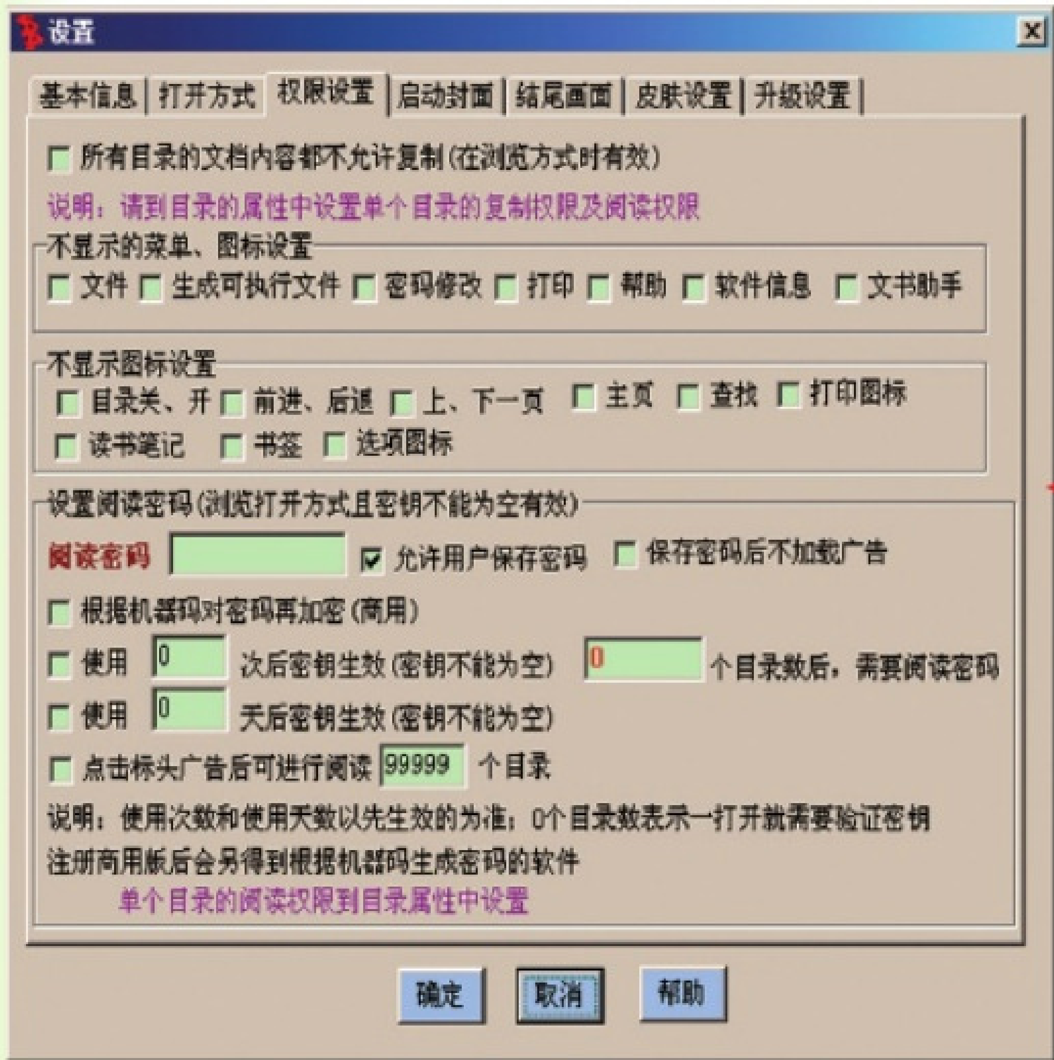
接下来就是定义电子书的目录结构了，这是制作电子书中最重要的一个步骤，一个制作精良的目录可以更好地引导读者阅读书籍。友益文书中对目录的操作可通过软件界面左侧目录框中的各个按钮进行，按钮都以其功能缩写字母命名，将光标在按钮上停留片刻会有该按钮的功能说明（同样，通过在目录框中点击鼠标右键也可调出目录编辑菜单，适合不同用户的使用习惯）。

目录图标 | 目录权限 | 音乐&文件 | 其它设置 | 目录信息
更换当前目录的图标
初始 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
自定义 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
☐ 包括子目录图标
◉ 显示图标 0 (用鼠标点击选择) 设为默认
○ 选中时图标 0 ☐ 与显示图标一样 设为默认
确定 关闭

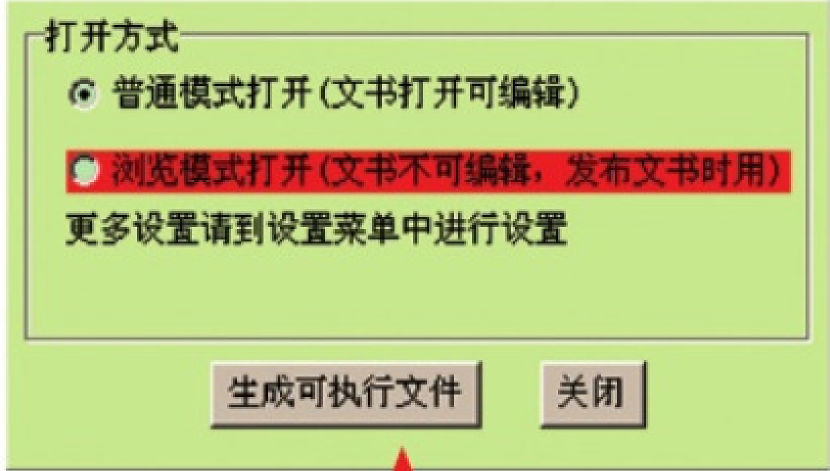
对目录的调整也很简便，直接通过拖拽就可完成目录的移动（包括同级目录间和子目录间的移动）。定义好整部书籍的目录结构之后，还可对目录进行一些个性化设置，在目录的“属性”对话框中，可设置目录的图标、阅读权限，甚至为每个目录单独定义背景音乐。

欢迎使用友益文书软件
◉ 因特网超链接 ○ 文书内目录超链接 ○ 外部文件超链接
☐ 超链接不要下划线 ☐ 外部音乐或视频嵌入主窗体显示
输入超链接：与我联系1 浏览
跳转关键字：
确定 取消
说明：注册视频或商用版后嵌入主窗体显示才能保存到文书

目录定义好之后，可能还需要对文字、图片等内容进行一些调整，友益文书在内容窗口的上部提供了一些简单的文字排版工具，可对文字内容进行细调。选中某段文字，点击“超链接”按钮还可为某段文字设置超链接，以方便在书中各段落的跳转，或引用网络上的某些资源。



经过目录设置和内容调整之后，一部电子书就大体制作成形了。如果对自己制作的电子书还有版权上的一些需求，那么在设置菜单中“文书设置”的“权限设置”里，还可进行一系列调整，例如复制、修改权限及功能单是否显示等项目。当然，如果有需要，还能设置图书封面及封底图片，尽可能将自己的电子书制作精美。



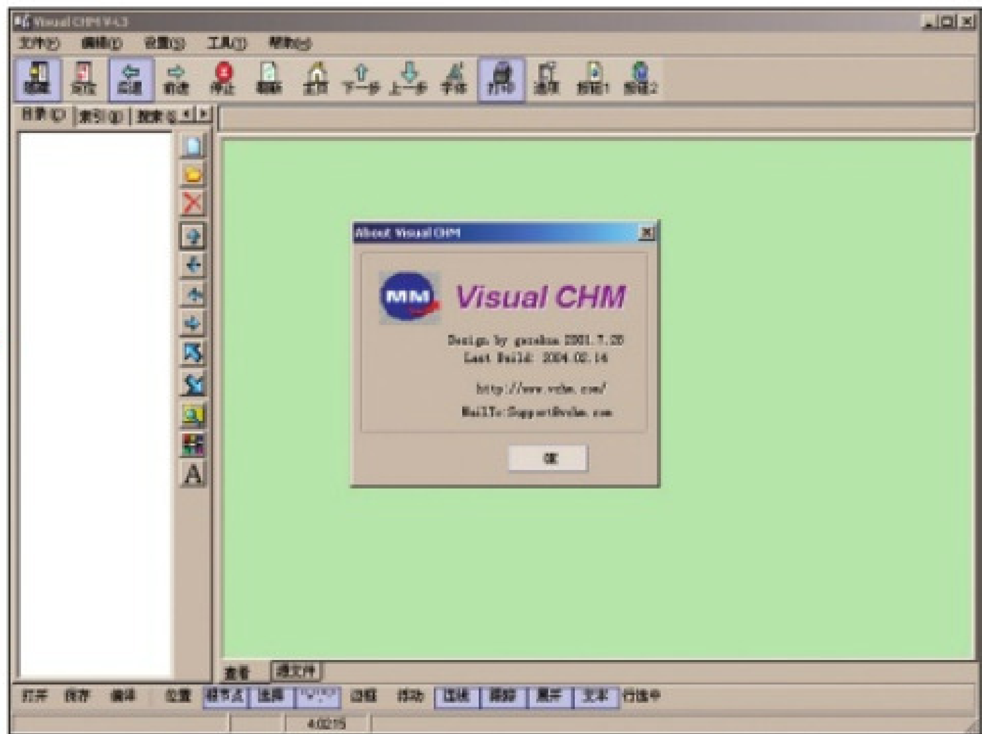
所有设置完成之后，最后的操作就是生成电子书了，菜单项中的“生成可执行文件”可将电子书内容打包发布，生成的可执行文件有两种：“普通模式”生成的文件可再次进行编辑，而“浏览模式”则用于发布电子书。我们可看到生成的EXE格式电子书，已按照我们先前设定的目录结构及内容显示出来了。

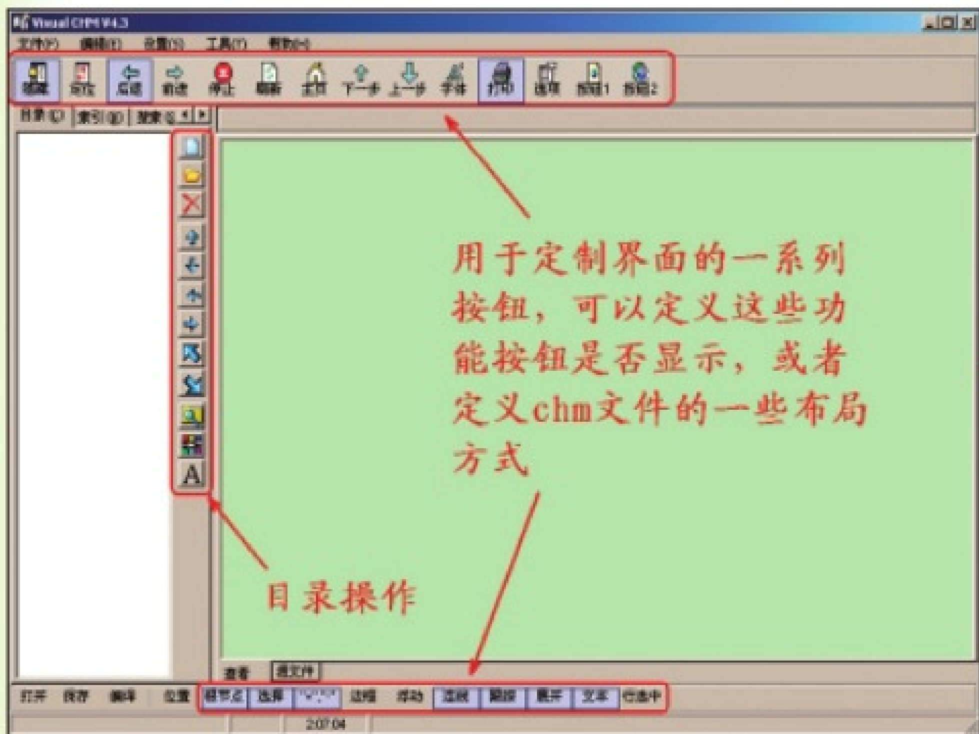
二、CHM格式电子书制作——Visual CHM

下载地址：http://www.wekasoft.com/vchm/vchm.exe

如果认为上述EXE格式的电子书容易被病毒利用而望而却步，那么不妨试试PC上非常流行的另一种电子书格式：CHM。CHM是一种基于HTML文档的标准Windows帮助文件格式，它具有所有HTML文件的特点（实际上你可将CHM文件看作是一个HTML文件包）。基于这个特点，对于大量以HTML格式发布的电子书资源，实际上完全可做成一部CHM电子书，不仅携带方便（生成的文件体积较EXE格式小），而且还可方便地进行内容检索等操作。

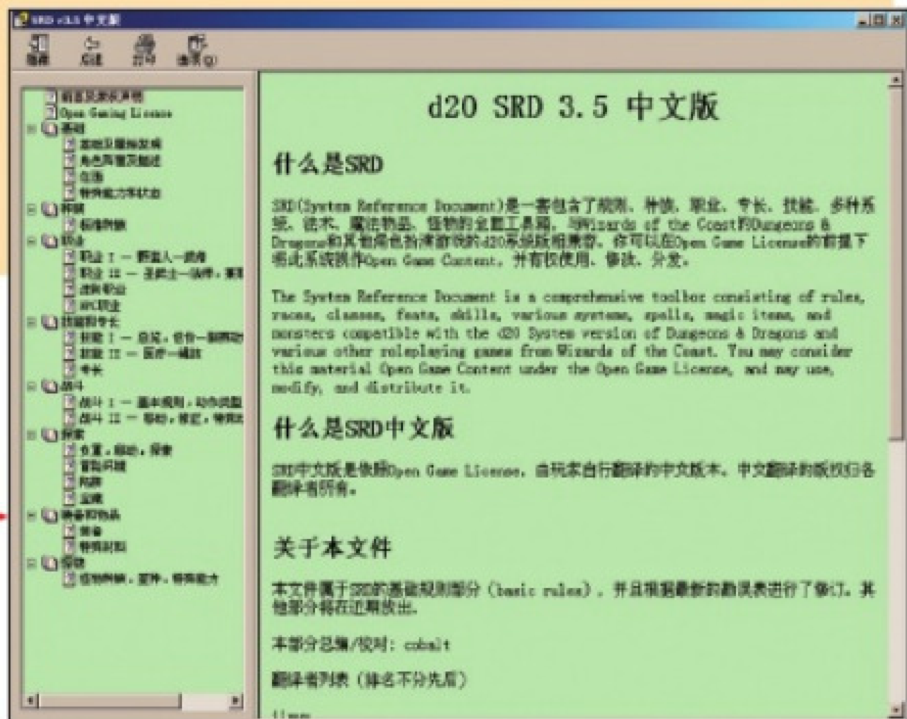
Visual CHM（以下简称VCHM）是一款简单的CHM制作工具，我们可看到VCHM的主界面和友益文书差不多，的确，两者制作电子书的方法也类似，最大的区别仅在于输出的文件不同。相对于友益文书而言，VCHM的功能非常简单，仅限于HTML等文本文件的整合，并编译为CHM文件，连最简单的文本编辑功能都不具备。因此使用CHM制作电子书，要求我们在前期的资料准备中要尽可能做得周全，例如将需要用到的各类资料都用HTML格式（利用Dreamwaver等HTML编辑工具）排好版，并放在同一个文件夹中备用。





在资料准备完毕的情况下，只需要选择VCHM界面左侧“目录框”中的“添加文件”或“添加目录”命令，即可将准备的各种HTML文件导入VCHM中，接下来的操作就是和友益文书差不多的目录调整、图标设置等操作了，不再赘述。可以注意到在VCHM界面上方有一系列的功能按钮，这些按钮并非软件的工具按钮，而是用于确定生成的CHM文件能否使用这些工具按钮。根据制作的CHM功能及目录结构的不同，某些工具按钮可能不会被用到，因此有选择地显示这些工具按钮，可以使制作出来的CHM文件更加简洁。

由VCHM编辑好的电子书需要经过编译才能生成最后的CHM格式文件，通过菜单“工具”→“编译”，即可实现电子书的打包输出。



三、UDM格式电子书编辑——MBookMaker与XBookMaker

MBookMaker下载地址：http://www.txtdown.com/Article/UploadFiles/200604/tool/mBookMaker.rar
XBookMaker下载地址：http://www.txtdown.com/Article/UploadFiles/200604/tool/xbookmaker.rar

UDM格式是手机上最为流行的电子书阅读器“掌上书院”支持的格式，如果希望在PC上阅读和制作UDM格式的电子书，则需要用到如下的两款工具：

MBookMaker（以下简称MBM）是一款简单的UDM格式文件制作工具，以非常简单的向导方式，仅需4个步骤就可完成一部UDM格式电子书的制作：第一步“基本信息”，我们需要填入书籍的书名、作者等电子书的基本信息；





第二步“封面图片”可为自己的电子书选择一张封面图片，图片需要预先准备，大小170×200比较合适，选择太大的图片软件会提示无法插入；

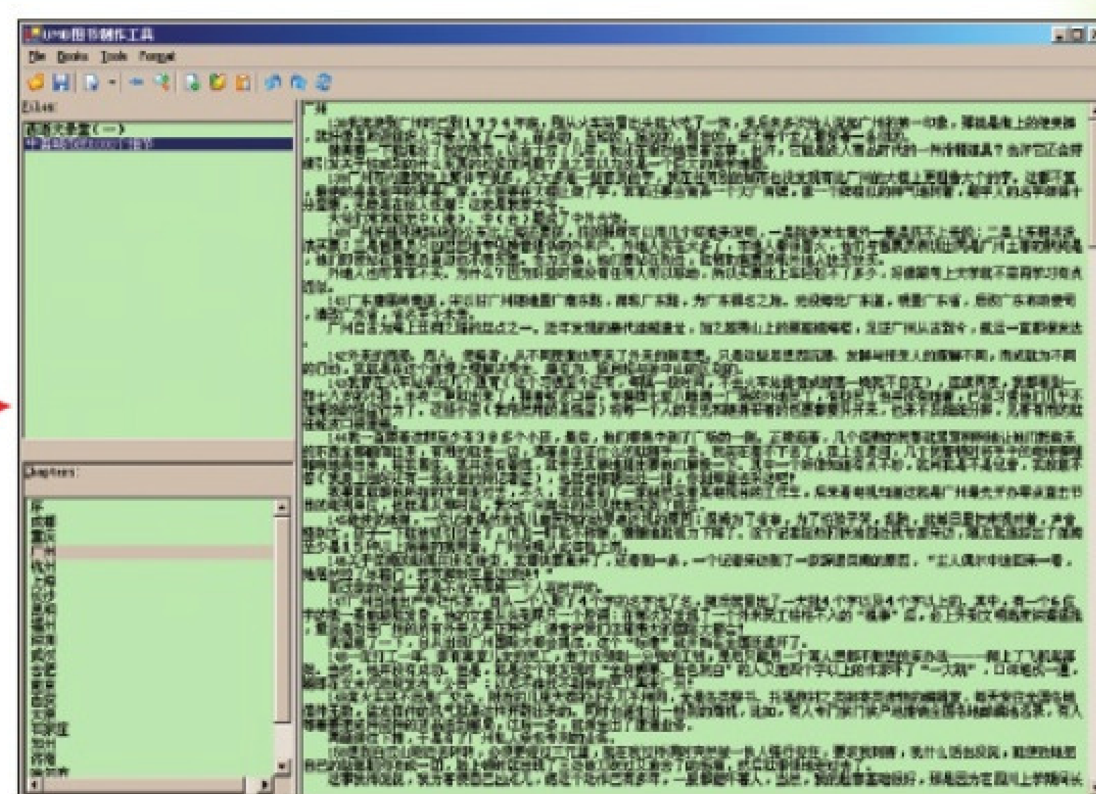


第三步是最重要的内容添加了，同样是要定义书籍的目录，并在相应目录下添加文字内容，需要注意目前MBM仅支持TXT纯文本格式文件的添加；



第四步“确认制作”用于确认电子书的相关信息是否正确，点击“开始制作”之后即可生成UDM格式的电子书。

XBookMaker（以下简称XBM）尽管和前面的MBM只有一字之差，但功能完全不一样。后者实现了UDM书籍的制作，而前者则实现了PC上UDM书籍的阅读与修改。如图所示，定位好UDM文件所在的文件夹，Files框中即可查看该文件夹下所有的UDM书籍，选中某一部UDM书，在下面的Chapters框中即列出了该书籍的目录信息，右侧的主窗口则显示书籍文字内容。



利用XBM，我们可对UDM电子书的目录进行增删、修改目录名等操作，通过在Chapters框中调用鼠标右键菜单即可实现。另外，还可通过该菜单下的“Split”命令，将某个章节分离出来，独立做成一个UDM文件。内容编辑方面，可通过“Tools”菜单的“Open File”命令将整个TXT文件的内容都导入到右侧的文字内容窗口中，当然也可通过粘贴、直接键入等方式编辑内容，目前XBM也仅支持纯文本格式的编辑，还不能在电子书中显示图片。

四、PDF文件的创作——PDFCreator

下载地址：http://www.51hanhua.com/upload/T100/pdfcreator_v0.9.3c1_1_8.exe

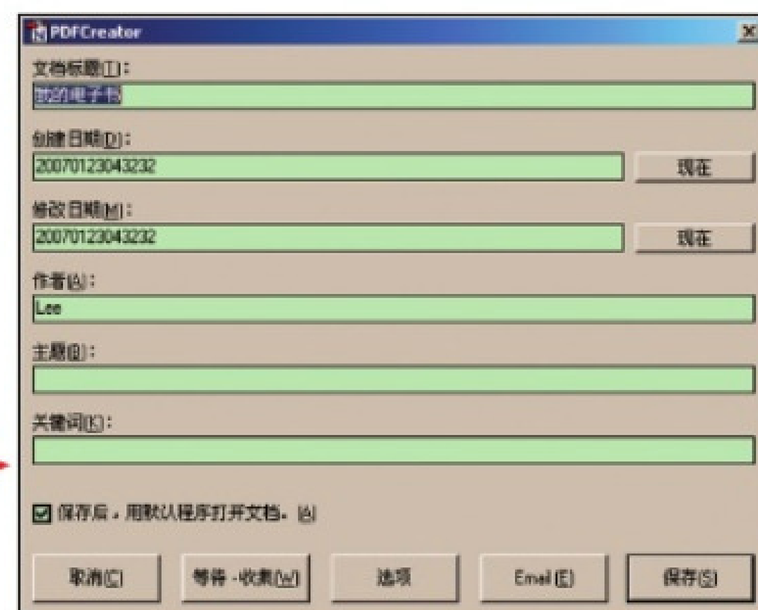
PDF同样是一种非常流行的电子图书格式，该格式的电子书籍以类似于纸质书籍“页面”的形式呈现内容，字体、排版等方面都非常美观，可以说阅读PDF是一种享受。另外，PDF格式在安全性上有一定保证，设置了相应权限之后，打印复制等操作都会受到限制，文件内容可受到有效保护。

PDFCreator（以下简称PDFC）是一款PDF文件制作工具，支持将TXT、HTML、DOC等常见的文档类文件转换为PDF格式，使用上非常傻瓜化，适合大多数用户的需要。安装了PDFC之后，控制面板中的“打印机和传真”里会多出一个名为PDFCreator的打印机，这个就是PDFC输出PDF文件所要用到的虚拟打印机。PDFC的主界面是一个类似于打印机状态的窗口，显示了待输出的文件清单。在这里我们可进行文档的增删、排列等操作，还可同时选中多个文件进行合并，使其输出为一个PDF文件。

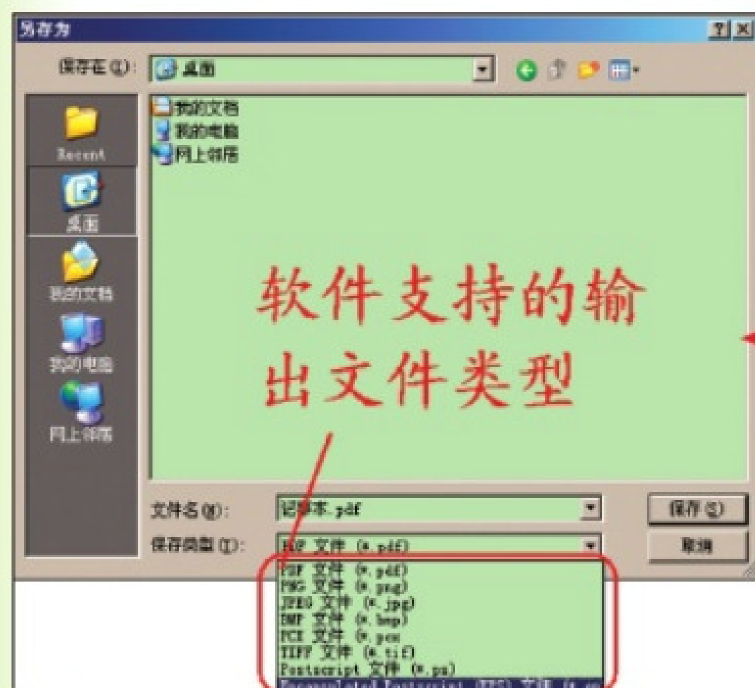




当我们向PDFC中添加了某个文件之后，会弹出一个文件打印对话框，这时可看到默认的打印机是PDFCreator，选择“打印”命令之后，该文件就进入到了PDFC的输出列表之中，并会出现一个PDFC的输出对话框。



在该对话框里设置好该文档的标题、修改日期等属性之后，只需选择“保存”命令即可实现PDF格式的输出。如果有多个文件需要输出，则选择“等待-搜集”命令，可继续进行文件的添加。



除了输出PDF格式以外，PDFC还支持JPG、BMP等图像格式的输出，仅需要在保存输出文件时，选择其保存类型即可，PDFC各类输出格式的参数可在选项里进行设置。

实际上在PDFC安装之后，我们在使用任何软件打印文档时，只要选择打印机为“PDFCreator”，都可以实现调用PDFC进行PDF格式转化的操作，无须直接开启PDFC。

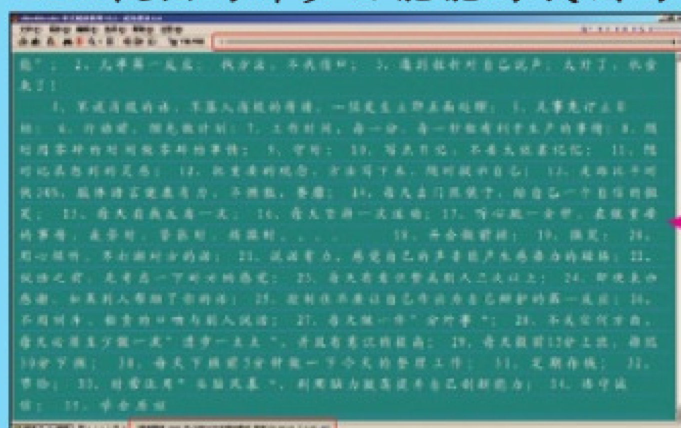
电子书阅读

制作好的电子书，还需要一个方便的阅读软件进行阅读。一般来说EXE、CHM格式的电子书不需要专门的阅读工具就可直接打开，而TXT、PDF等格式的电子书，若使用了一些专门的阅读软件会使阅读更加方便。

eBookReader中文阅读软件

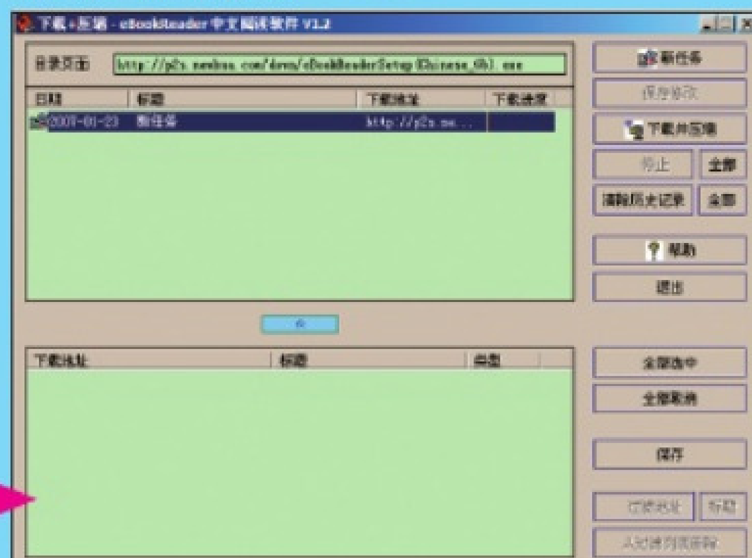
下载地址：http://p2s.newhua.com/down/eBookReaderSetup(Chinese_Gb).exe

eBookReader中文阅读软件（以下简称EBR）是一款简单易用的文本阅读工具，其最大优势在于阅读TXT纯文本格式的电子书。相对于Windows系统里的记事本来说，EBR提供的许多功能能为我们的阅读提供更多方便。



自动滚动功能可解放我们的双手，让我们舒舒服服躺在被窝里看“书”，滚动的速度有多级可调，如图所示位置，可通过滑杆调整滚动速度，同时还可在下面状态栏中看见目前的阅读速度、已阅读的时间和读完当前文章所需的时间，非常人性化。

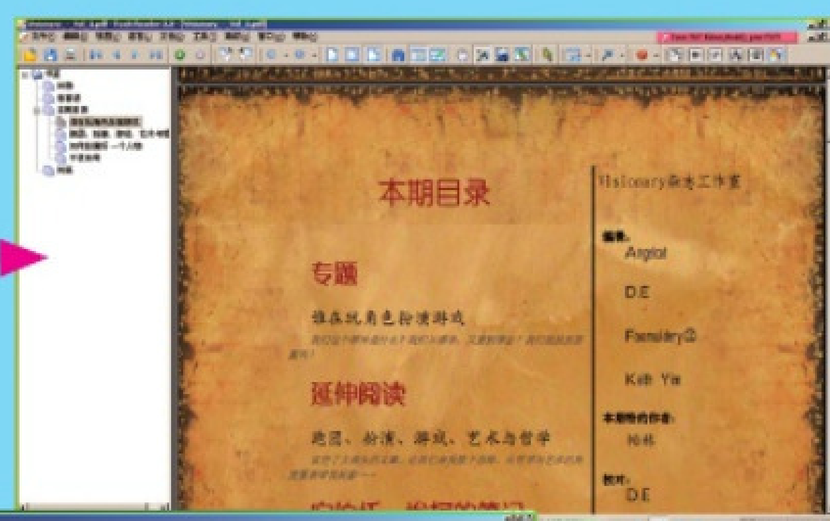
除了辅助阅读的功能外，EBR另一个特点是可对网上的书籍实现批量下载。这项功能对于经常在网上看连载的用户非常实用：只要定位好连载页面的链接，软件就可将所有章节的链接下载并保存在其书库里，实现离线阅读功能。



Foxit Reader

下载地址：http://www.foxitsoftware.com/foxitreader/foxitreader.zip

Foxit Reader是阅读PDF格式电子书的软件，相对于PDF格式的官方阅读工具Adobe Reader，Foxit更加小巧，同时启动速度更快，非常适合仅有PDF文件阅读需要的用户。



虽说软件小巧，但功能上和Adobe Reader比起来并不含糊，基本上常用的PDF阅读功能都有了，例如添加批注、复制文本、图形等功能，甚至通过其内置插件，还能实现PDF文件的创建与编辑操作（创建和编辑PDF文件的插件需要付费使用，免费版本处理的文件会带有Foxit的标记）。

工具快报

虽然这只是今年的第5期，但却是我第一次为一个固定栏目写这么长时间的连续稿，每次翻看手头的杂志时我都会问自己：“介绍的这些软件我自己一直都用吗？”最后发现我用的并不多，甚至发现如果全使用上，它们之间至少会产生快捷键冲突！然而软件使用就应该是这样，你手上有1000个选择，你才会有十数次的畅快使用，有些软件你只需用一次，有些你会配合着轮流用，有些你会比较着用。好比一个超市，琳琅三千，你能取走多少……那么我就尽量做个超微的好超市吧。

■江苏 淮扬客

RocketDock

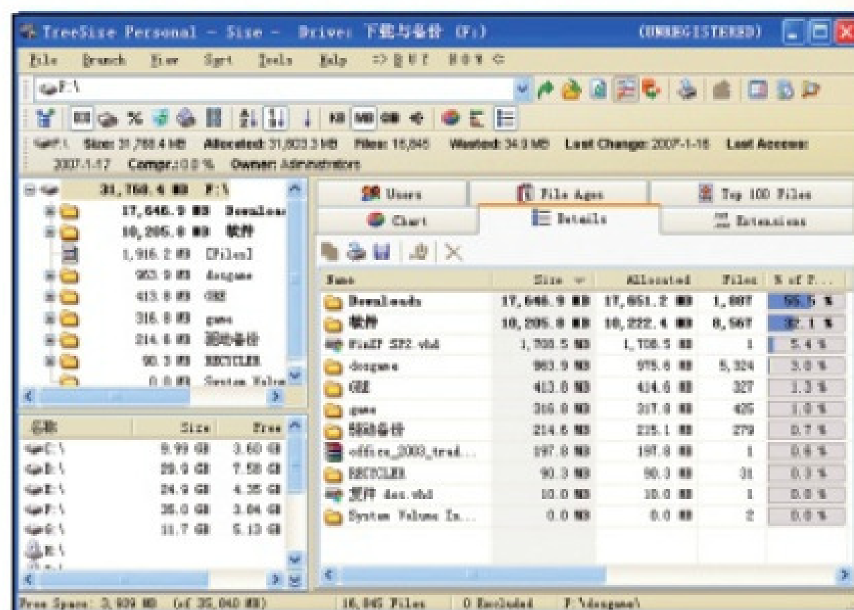
☐大小：3.79MB ☐授权：免费
☐语言：简体中文
☐下载：http://www.onlinedown.net/soft/45291.htm

想不想在PC上尝试一下苹果系统的精致？这是一款在Windows下运行的仿Mac工具列软件。它会在桌面上生成一个工具条，其位置、大小、皮肤和透明度都可完全由你控制，当鼠标移至上面的某上图标时，该软件就会放大，并带动附近的图标一起弹出成为一个漂亮的圆孤状（使用过最新苹果系统的用户会更清楚是怎么回事）。工具列上图标的大小、所在位置、显示质量、所使用的图片（ICO或PNG）、指向的程序都可自由调整，并且你还可设置让所有程序最小化时，都以窗口缩略图的方式缩小到工具列上，再点击一下即可恢复。值得一提的是该软件占用系统资源较低，无需为此担忧。

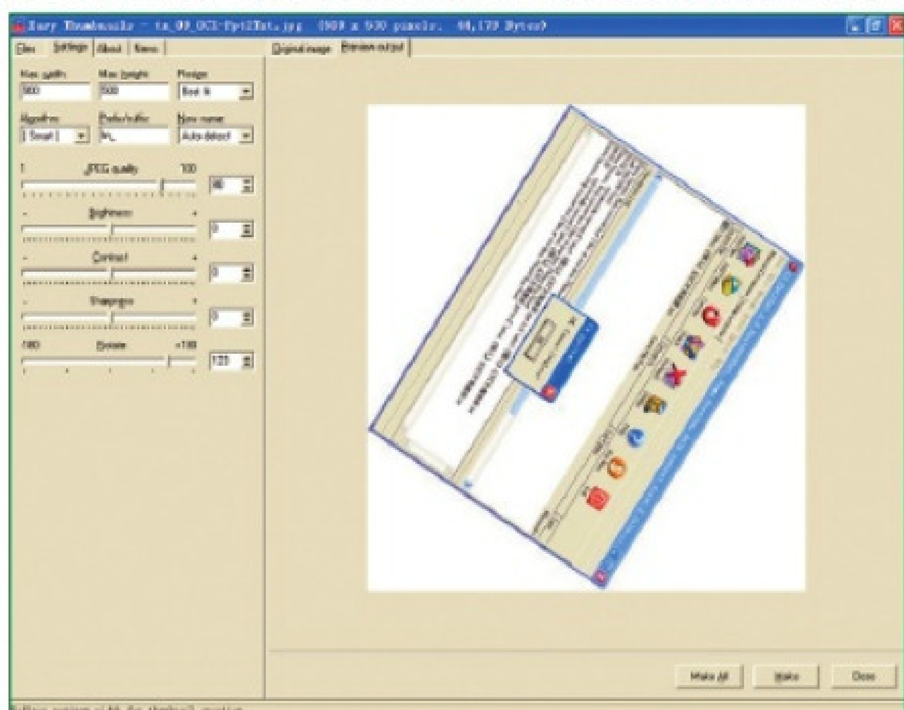


TreeSize 4.1

☐大小：3.44MB（Pro版） ☐授权：共享 ☐语言：英文
☐下载：http://www.skycn.com/soft/7751.html



一个专门用于统计磁盘空间使用情况的软件，在某些情况下会很有用（例如你要腾出一部分空间出来，到底该先删除谁呢）。该软件使用多种方式显示数据，“Detail”方式可直观显示/排列哪个文件夹或文件占用了多少空间；“Chart”以饼状或柱形图方式显示占用比率；“File Ages”会按文件修改时间对当前所选文件夹下的所有文件进行统计；“Top 100 Files”则直接给出了当前分区下占用空间最大的前100个文件……软件还会在Windows资源管理器的“详细信息”模式中添加一列“TreeSize”栏（使用方法是在此模式的分栏上点右键然后选择“TreeSize”），方便你查看每个文件夹的占用空间。该软件有中文汉化包，请大家自行搜索。



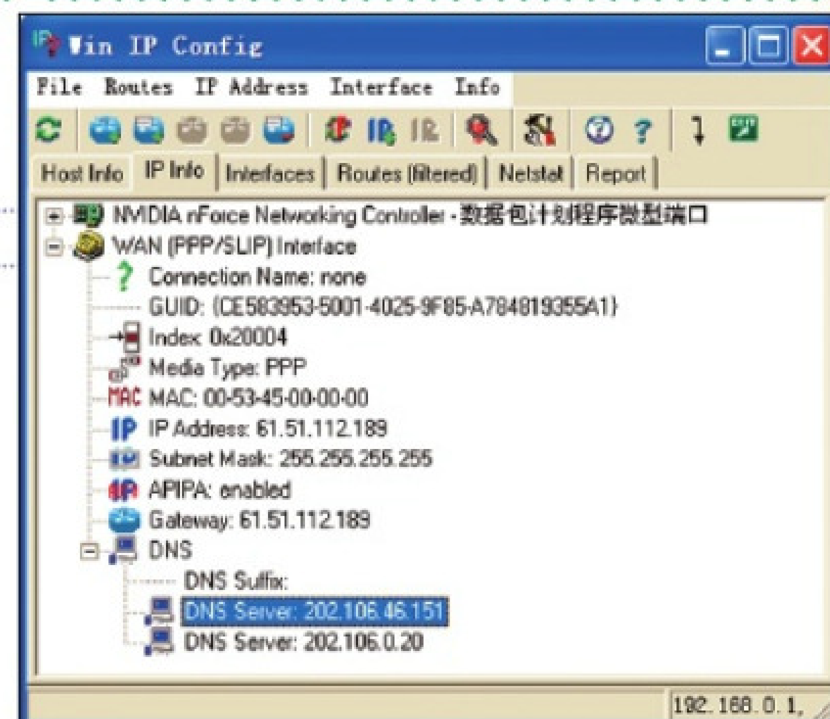
Easy Thumbnails

☐大小：1.10MB ☐授权：免费 ☐语言：英文
☐下载：http://www1.skycn.com/soft/9778.html

有时图片文件多了查看起来很麻烦，尤其是高品质的“大图”，Easy Thumbnails可批量把这些大图缩小（通过合适的调整，也可放大图片），只需选定目录即可。缩小后图片的长、宽等都可预先设定，同时被自动重命名，重命名的规则也可自由设定，图片缩小的同时还可进行调整亮度、对比度等方面的设定，甚至可执行任意角度旋转图片的操作。虽然上述操作通过Photoshop可以编程实现，但Easy Thumbnails却是更简单、更方便的选择。

Win IP Config 2.7

☐大小：0.99MB ☐授权：免费 ☐语言：英文
☐下载：http://www.pkostov.com/wip/wip_inst.exe



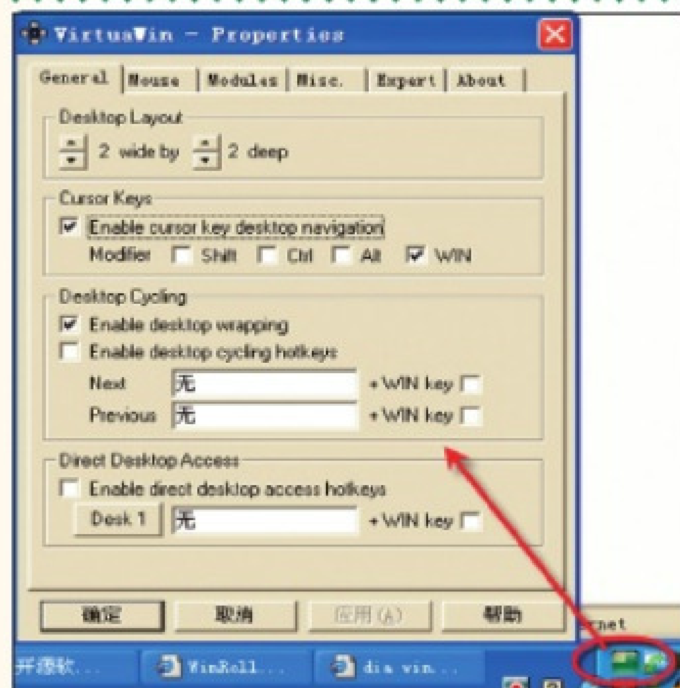
有没用过Windows自带的“ipconfig”命令来查看网卡的IP、DNS、MAC信息？还有用“netstat”来查看系统网络连接的信息（使用的端口、协议等）以确定是否被木马、病毒盯上？或你是高手，经常用“route”命令来解决一机跨多网等问题？这些命令行有时真让人烦恼，现在这里推荐的这款免费软件集三者功能于一身，并且完全在图形化下操作。把它放到你的桌面或U盘中，以备不时之需吧！

Taskbar Shuffle 2.0

□大小：623kB □授权：免费
□语言：英文 □下载：http://www.snapfiles.com/get/TaskbarShuffle.html



有时在用到某些特定软件时，就会纳闷为什么微软当初不把该软件的设计加入到Windows中呢？Taskbar Shuffle就是这样的一款小软件。它的功能极其简单，就是开启之后（会缩小到系统托盘处），允许你用鼠标自由拖动任务栏上的窗口按钮，使它们重新排列。此外在软件中还可设置组合相似窗口（与WinXP自带所不同的是，这里可设置相似窗口达多少个时再行组合，或仅组合在一起被拖动而不缩到同一个按钮中），以及在窗口按钮上按下中滚轮即可关闭该窗口等功能。



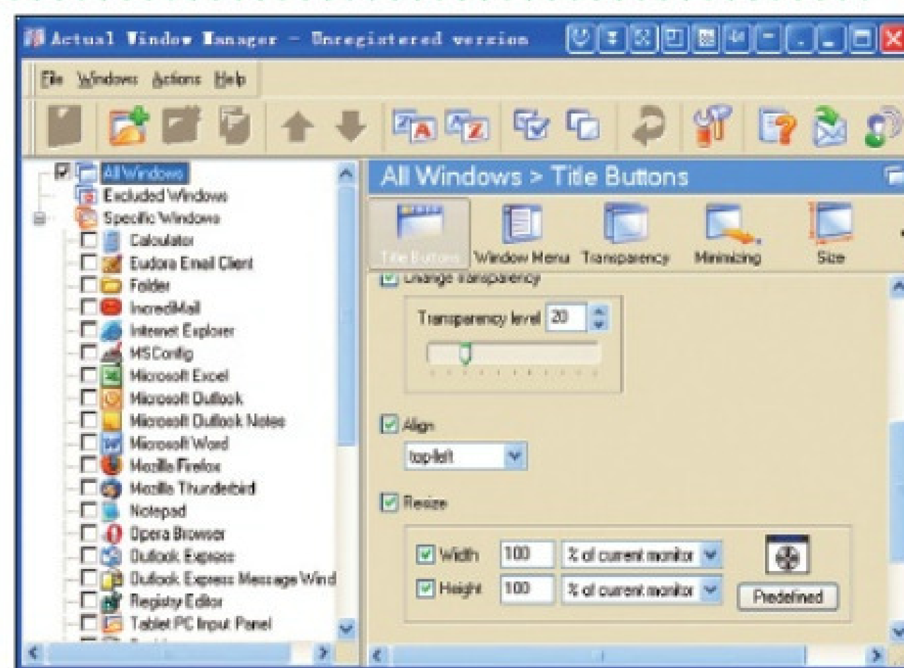
VirtuaWin 3.0

□大小：354KB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.skycn.com/soft/6548.html

“虚拟桌面”在Unix/Linux系统中是一个很普及的概念，用户可把不同类型的工作窗口（程序）放置在不同桌面上，这样桌面既整洁还有序，习惯这种方式后将有助于提高你的计算机使用效率。使用VirtuaWin可在Windows上创建最多达9个虚拟桌面，点击软件在系统托盘处的图标可快速访问已经打开的窗口，并且可将一些特定的窗口显示在所有虚拟桌面上（Sticky）。如果你的任务栏上的按钮位置经常很紧张，或觉得桌面太乱，那就赶紧来试试它吧。

Actual Windows Manager 4.3

□大小：3.45MB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://www.skycn.com/soft/10663.html



一个让人爱不释手的窗口管理软件，其运行后最显著的变化是所有窗口的标题栏上都多出了8个额外按钮，通过这些按钮，你可让当前窗口缩小成一条标题栏、幽灵化（该窗口能看见但对任何鼠标操作仿佛隐身）、总是在最前、放置到最后、透明化、缩小成系统任务栏上的一个图标、对齐到左上角等特殊位置、放缩到指定大小……总而言之，你对窗口的控制将几乎达到无所不能的地步。软件还可对特定的窗口加以特殊设置，以便其一直保持某种状态。



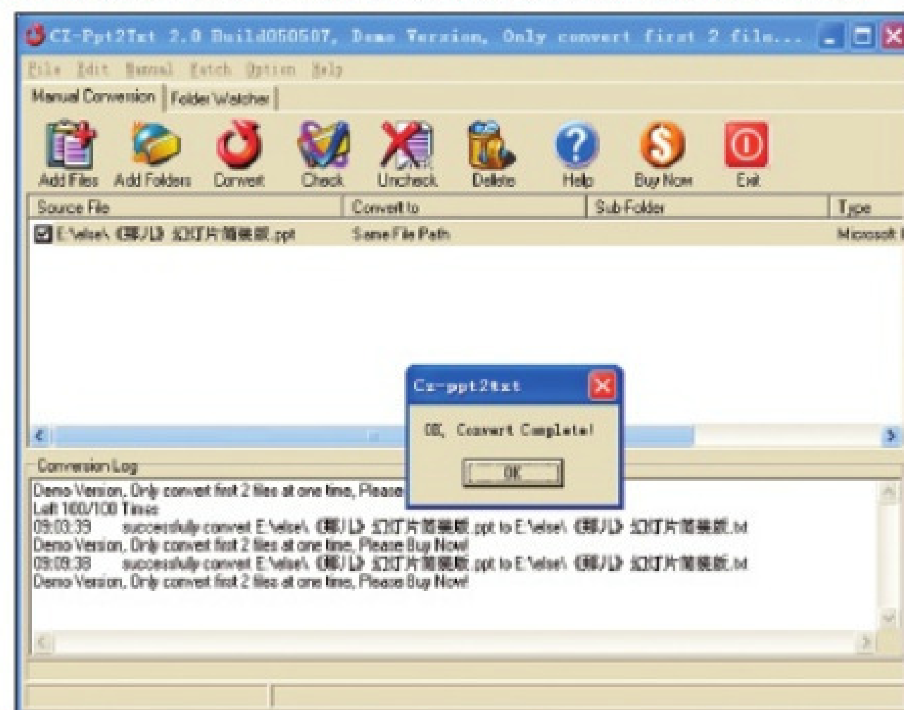
COMODO Firewall Pro 2.4

□大小：8.93MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://download.pchome.net/internet/safe/36485.html

时下风头极盛的一款个人防火墙软件，软件曾获PC Magazine在线的编辑选择奖，同时它还是目前唯一一款通过所有已知防火墙漏洞测试的产品，因此安全性值得信赖。当然，软件大受欢迎的另一个原因是它完全免费，而且最新版已改进了账号申请的方式，你无须上网看懂英文再注册，只需要在安装时填写自己的E-mail即可。最近这款软件公布了简体中文版的测试版，上手变得更为容易，因此在这里强烈推荐给大家使用。

CZ-Ppt2Txt For MS PowerPoint 2.0

□大小：704kB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/42124.htm



对于经常要从PowerPoint幻灯片中提取文字的人士来讲，这个软件简直就是雪中送炭！你再也用不着一次次Ctrl+C、Ctrl+V地在PowerPoint和文本编辑器之间切换了。只需点击“Add File”按钮添加需要提取的PPT文档，然后选择提取文本文件的存放地址，再点击一下“Convert”按钮，一切事情就都搞定了！此外该软件还可设置自动监视某个文件夹，随时将新的PPT文件提取出TXT信息。

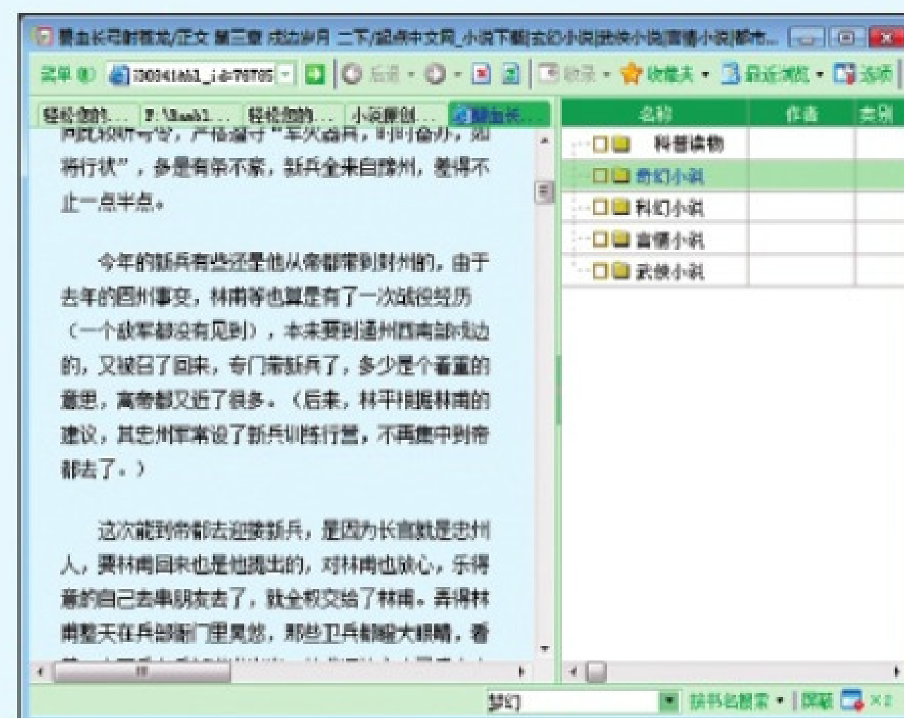
中国共享软件

■重庆 CoCo

藏书之乐网上找——在线小说轻松看

☐版本：2007 ☐大小：10.7MB ☐授权：共享软件
☐作者：名域工作室 ☐平台：Win9X/NT/2000/XP
☐注册费用：25元 ☐未注册限制：30天试用期
☐主页：http://www.aop9988.com
☐下载注册：http://www.aop9988.com/download.html

说明：一款让我们知道各个在线小说站点更新的软件，并可直接进行阅读欣赏。软件支持起点中文、幻剑书盟、逐浪书库、翠微居等众多文学站点，可直接提取出小说的书名、作者、类别等相关信息，并提供了强大的管理功能，我们可按照不同的分类创建属于自己的图书库。由于软件采用了统一的小说阅读界面，这样我们就不会因为不同文学站点风格的不同而改变自己的读书习惯了。


轻松小说轻松读

点评：在线文学站点让很多喜欢码字的文学爱好者有了一展自己身手的舞台，同时也培养出很多爱看网络小说的网友们，碰到自己喜欢的网络小说，那是恨不得每时每刻都刷新页面，看看作者的新章节有没有出来。《轻松看》帮我们把喜欢的网络小说分门别类进行整理，通过下载和阅读、检索和收藏的各种功能设置，将现实生活中找书、看书、藏书的感觉原汁原味搬到虚拟的互联网络中。


BT发动机(让你的BT下载加足马力)

BT下载再快一些——BT发动机

☐版本：7.2 ☐大小：1.0MB ☐授权：共享软件 ☐作者：Soft4Kids
☐平台：Win9X/NT/2000/XP ☐注册费用：38元
☐未注册限制：功能限制 ☐主页：http://www.soft4kids.com/cn
☐下载注册：http://down.lovehap.com/btecn.exe

说明：一款BT下载的辅助工具，通过对Windows系统和网络的优化，加快BT软件下载文件的速度。软件在BT工具工作时，尝试打开更多的计算机端口以加快下载，让我们能更快捷地连接到下载服务器和P2P网络中的其它计算机中，最大限度榨取出网络中的每一滴带宽。软件支持内部局域网和小区宽带的用户，我们所要做的一切仅仅是在BT下载时执行它即可。

点评：有人说BT快，也有人说电驴快，双方的支持者还时不时在网络上进行口水战，不管怎么说，只要自己的机器下载快就是硬道理。软件BT发动机的原理很简单，让我们的电脑打开更多的连接，利用所有的可用端口达到极速下载的目的，如果你的BT下载速度总是不理想不妨一试。经过测试，在极端情况下，可达到网络供应商提供的带宽最大极限，当然这时我们尽量不要运行其它网络软件，同时一定记得在BT下载完成后也要让我们的“发动机”熄火哦。

请神容易送神也易——完美卸载

☐版本：2006 ☐大小：4.6MB ☐授权：免费软件 ☐作者：killsoft
☐平台：Win9X/NT/2000/XP ☐注册费用：无 ☐未注册限制：无
☐主页：http://www.killsoft.cn ☐下载注册：http://www.killsoft.cn/products.html

说明：一款帮助我们卸载和删除软件和程序的小工具，可将那些顽固的软件完完全全赶出我们的硬盘。在我们安装任何软件的过程中，“完美卸载”都会记录它的一举一动，为将来的准确删除做好所有记录，软件能卸载500余种不同的插件、智能识别恶意软件、流氓软件和木马，并在它们试图安装时就将其拒之门外。软件还具有清除90多种常见的系统和软件残留垃圾文件、优化我们的系统、保护硬盘隐私文件等多种额外附加功能。


完美卸载(火眼睛睛识别所有插件)

点评：有句话说“请神容易送神难”，用在软件界是再适合也不过了。不光是那些令人厌的流氓软件，就是很多不错的好工具，也不肯在安装时提供一个卸载的方式，都想赖在我们的硬盘上不愿离开。系统变慢、硬盘臃肿，谁之过？不用再计较这些，让“完美卸载”来将他们统统干掉。软件新的版本还增加了对Vista系统的支持，抢先流氓软件一步将它安家落户在我们的硬盘上，那岂不是更胜一筹？

应用心得

编者按：某个病毒可以引发公众的广泛重视，前有CIH，后有“熊猫烧香”，如今电脑病毒、木马、流氓软件等等再度泛滥，广大读者朋友们一定要提高警惕，做好自己电脑的保卫工作。

本期推荐文章

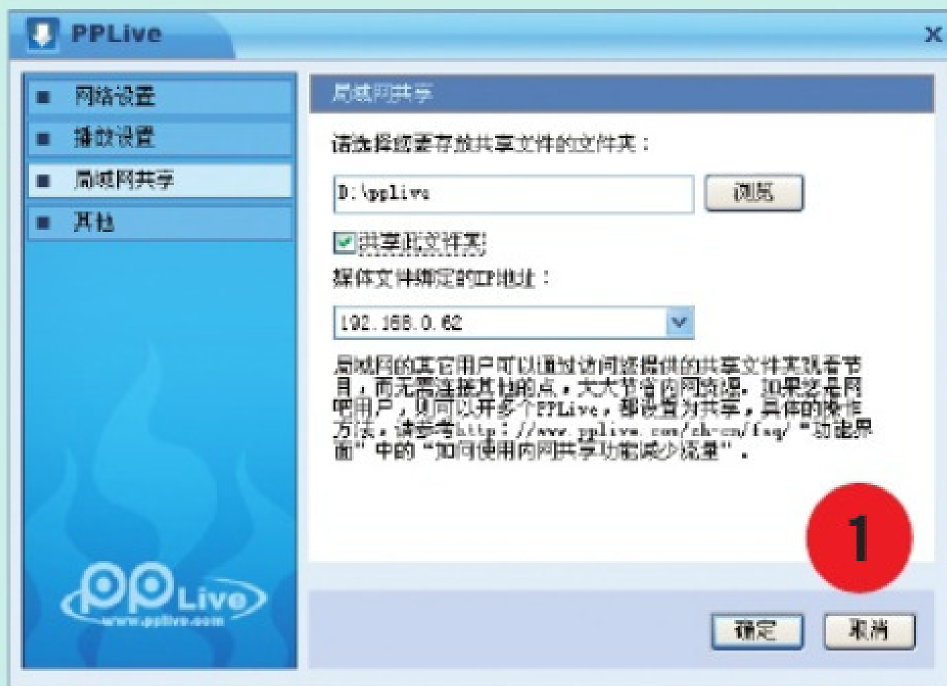
网络电视，好节目要共享

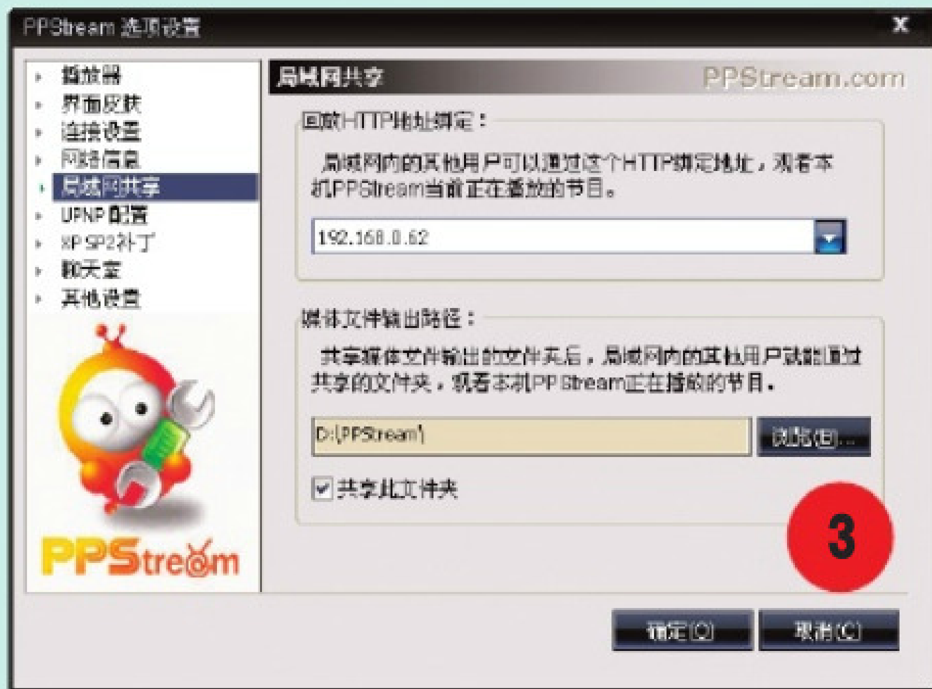
■ 天津 北运河畔

局域网中如有很多人在同一时间收看网络电视，会导致与Internet的连接拥挤不堪。如在转播NBA比赛时，由于我校很多老师收看，网络电视占用大量带宽，导致网速下降。如果采用内网共享，则可有效地减少流量，降低带宽占用。常用的网络电视软件PPLive和PPStream都可实现这一功能。

一、PPLive

单击菜单“工具”→“设置”，打开“PPLive设置”窗口；切换到“局域网共享”页面，单击“浏览”按钮，设置一个共享媒体文件的输出文件夹，如“D:\pplive”，然后勾选“共享此文件夹”。“媒体文件绑定的IP地址”中显示出本机的IP地址为“192.168.0.62”（**如图1**），单击“确定”关闭窗口。在本机用PPLive收看网络电视，会在上面设定的文件夹中出现一个以节目名称命名的.asx文件。局域网内的其他用户，只需通过访问“\\192.168.0.62\pplive”即可看到.asx文件（**如图2**）。双击该文件即可收看到同样的视频直播。





提示：在PPLive设置窗口的“其他”标签中，去掉对“只允许运行一个PPLive实例”的选择，可打开多个PPLive窗口，以播放多个电视节目。这样，内网用户就可共享多套节目了。

二、PPStream

单击菜单“工具”→“选项”，接着切换到“局域网共享”页面。首先在“回放HTTP地址绑定”中选择自己电脑在内网的IP地址192.168.0.62，接下来单击“浏览”按钮设置一个共享文件夹，如“D:\ppstream”，并勾选“共享此文件夹”（**如图3**）。用PPStream收看视频直播时，共享文件夹中同样会出现.asx文件。内网中的其他用户，通过访问“\\192.168.0.62\ppstream”中的.asx文件，即可收看视频直播。



多管齐下搞定虚拟内存碎片整理

■ 浙江 吴俊

在计算机使用过程中，虚拟内存是一块读写较为频繁的磁盘空间，时间一长不可避免地会产生磁盘碎片。由于大多数磁盘碎片整理工具在运行时会自动跳过当前正在使用的文件，结果导致虚拟内存占用的区域始终不会被整理到。而本文介绍的3个方法则可很好地解决这个问题。

一、迁移法

用鼠标右键单击“我的电脑”，在弹出菜单上选择“属性”，然后切换到弹出窗口的“高级”选项卡，单击“性能设置”按钮。在之后出现的“性能选项”窗口上再选择“高级”选项卡，单击“更改”，打开“虚拟内存”窗口（**如图1**）。接着在驱动器列表中选中虚拟内存所在的驱动器项，记下当前设置的数值后选择“无分页文件”，完成后单击“设置”。随后从驱动器列表中选择一个剩余空间较大的分区，再选择“自定义大小”，并在“初始大小”和“最大值”文本框中输入之前记录的数值，完成后再次单击“设置”。最后依次单击“确定”，关闭打开的所有窗口并按照提示重新启动计算机。当计算机重启后，虚拟内存原先占用的空间就被释放了，这时启动磁盘碎片整理工具就可整理先前虚拟内存空间内的



碎片了。

二、重建法

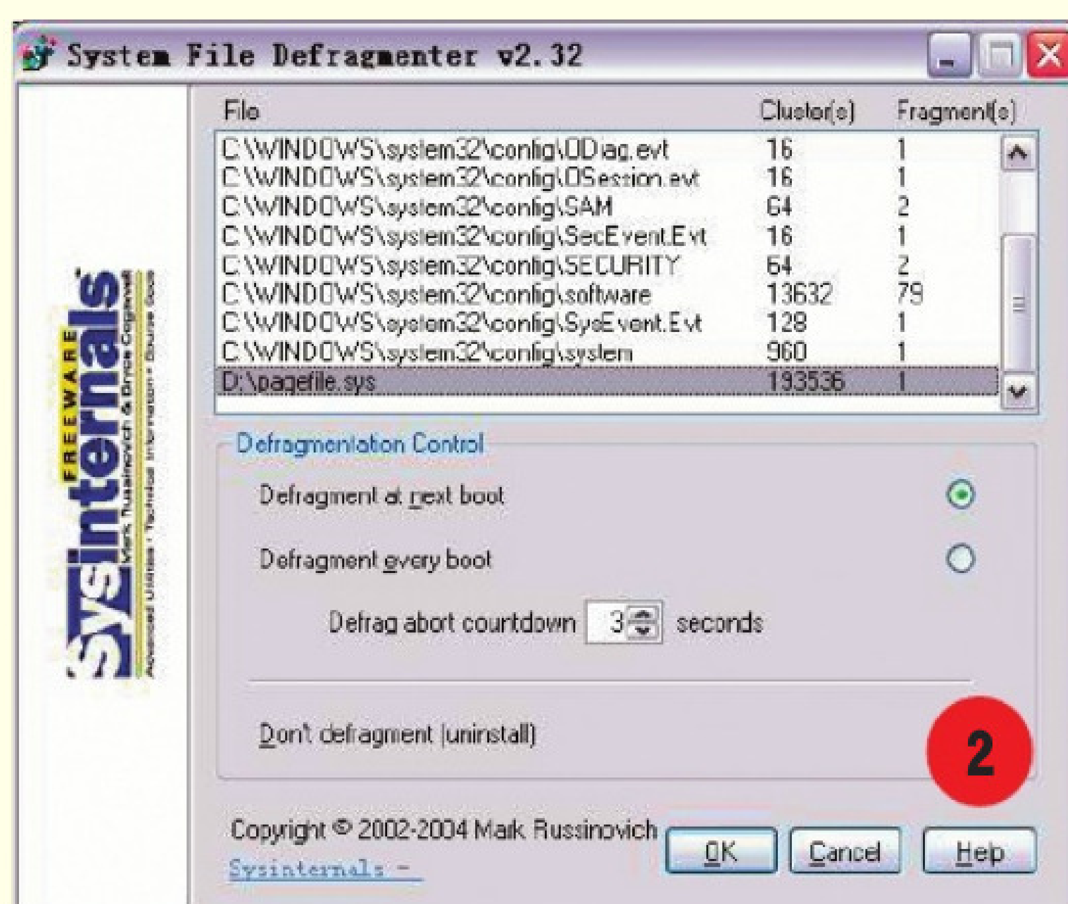
万一电脑只有一个分区（笔记本上较常见），那么上面的方法就不行了，这时必须使用重建法。所谓重建，就是让Windows删除原先的虚拟内存，然后重新分配虚拟空间所需的磁盘空间。由于Windows在分配虚拟内存时会选择最大的连续磁盘空间，因此重建后的虚拟内存会跳过之前碎片较多的老区域，这样就可利用碎片整理工具整理先前的磁盘空间了。

该方法非常简单，只需启动注册表编辑器，展开以下注册表项：“HKLM\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management”，然后将ClearPageFileAtShutdown项的数值修改为1，关闭注册表编辑器，重新启动计算机即可。

尽管与迁移法相比，重建法并不能保证不会占用原先的虚拟内存空间，但在条件限制的情况下仍不失为一种解决思路。

三、工具法

如果你的电脑应用水平不高，上面两个方法让你感觉操作比较困难的话，那就选择现成的虚拟内存碎片整理专用工具PageDefrag（下载地址：http://download.sysinternals.com/Files/PageDefrag.zip）吧。解压缩下载文件后，直接执行其中的pagedfrg.exe，启动后的界面**如图2**所示。在界面列表中选中pagefile.sys项，然后在选择整理方式是在下次启动时整理（Defragment at next boot）还是每次启动时都整理（Defragment every boot）。完成后单击“OK”即大功告成。



孰优孰劣一辨即明——判断多个下载地址快慢简单一法

■ 辽宁 金色铁锚

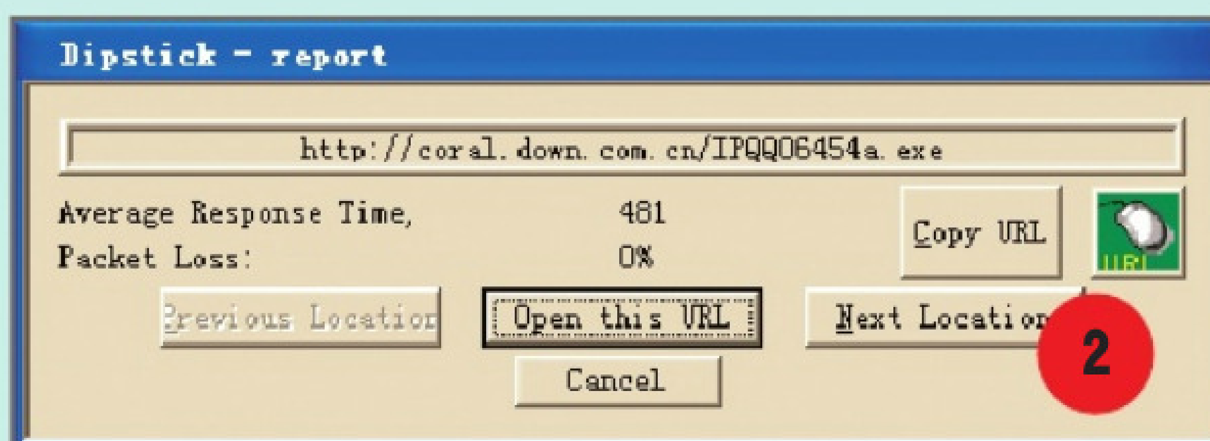
从网上下载电影、音乐和工具软件不失开怀乐事，但是很多下载站点往往会提供十几个下载地址，如华军、天空软件站等。到底该选择哪一个下载地址呢？哪个下载速度最快呢？哪个又是死链接呢？短时间内很难判断，往往只能随便选择一个下载链接进行下载，等看到不能下载或下载过慢时再换其他链接，费时费力。借助于Dipstick（下载地址：http://www.skycn.com/soft/6797.html），众多的下载地址孰优孰劣，一清二楚。这样，用户就可以直接点击最快的下载链接，快速下载所需资源了。



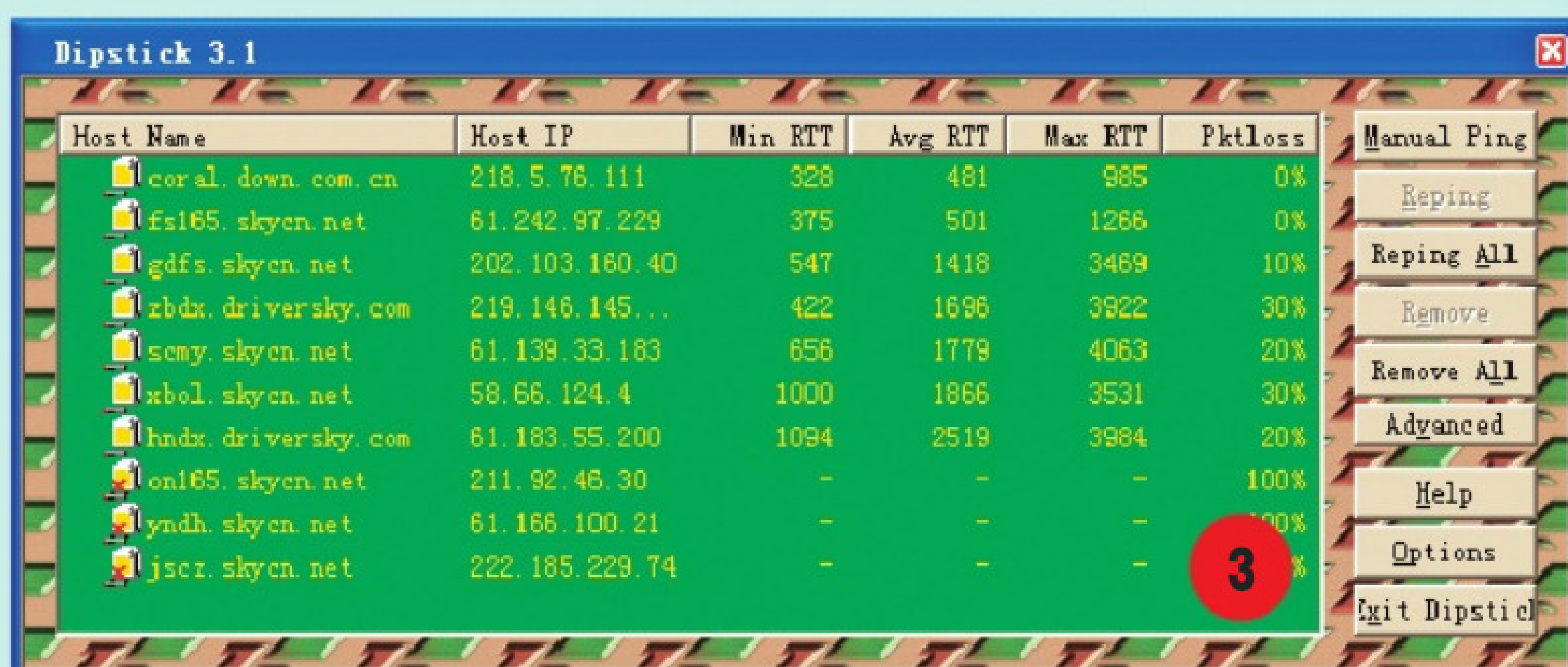
Dipstick是款绿色免安装工具，下载，解压到任意目录中，双击其中的可执行程序，它就会像FlashGet、迅雷一样以一个悬浮窗的形式浮动在其它窗口的上方（**如图1**）。

第1步：当需要下载资源时，打开下载页面，将下载地址一一拖放到绿色的悬浮窗口中。拖放完毕，Dipstick就会自动探测，其过程瞬间即可完成。

第2步：探测完毕，会弹出一个报告窗口。最上方是某个具体的下载链接；下方“Average Response Time”是平均响应时间，越小越好；“Packet Loss”是丢包率，即丢失数据包的百分比，也是越小越好（**如图2**）。通过这两个指标，我们就可判断出当前下载地址下载的快慢。单击“Next Location”或“Previous Location”按钮，可在各个下载地址之间切换，从而查看其下载状况。选定响应时间最小的某个下载地址，单击“Copy URL”或者是单击“Open This URL”。如果“快车”或“迅雷”开启了监视功能，就会自动启动，单击“确定”按钮之后就可下载了。



第3步：双击悬浮窗，可以打开程序主窗口，其中详细列出了各个下载地址的响应时间。其中，Min RTT（Minimum Round Trip Time，最小响应时间）、Avg RTT（Average Round Trip Time，平均响应时间）、Max RTT（Maximum Round Trip Time，最大响应时间），Dipstick在测试各个链接的速度时，会向每一个远程主机发送请求，同时计算最小响应时间、平均响应时间、最大响应时间，响应时间越小越好（**如图3**）。现在从中选择一下响应时间最短的下载地址，进行极速下载吧！



Word 2007这些命令在哪里?

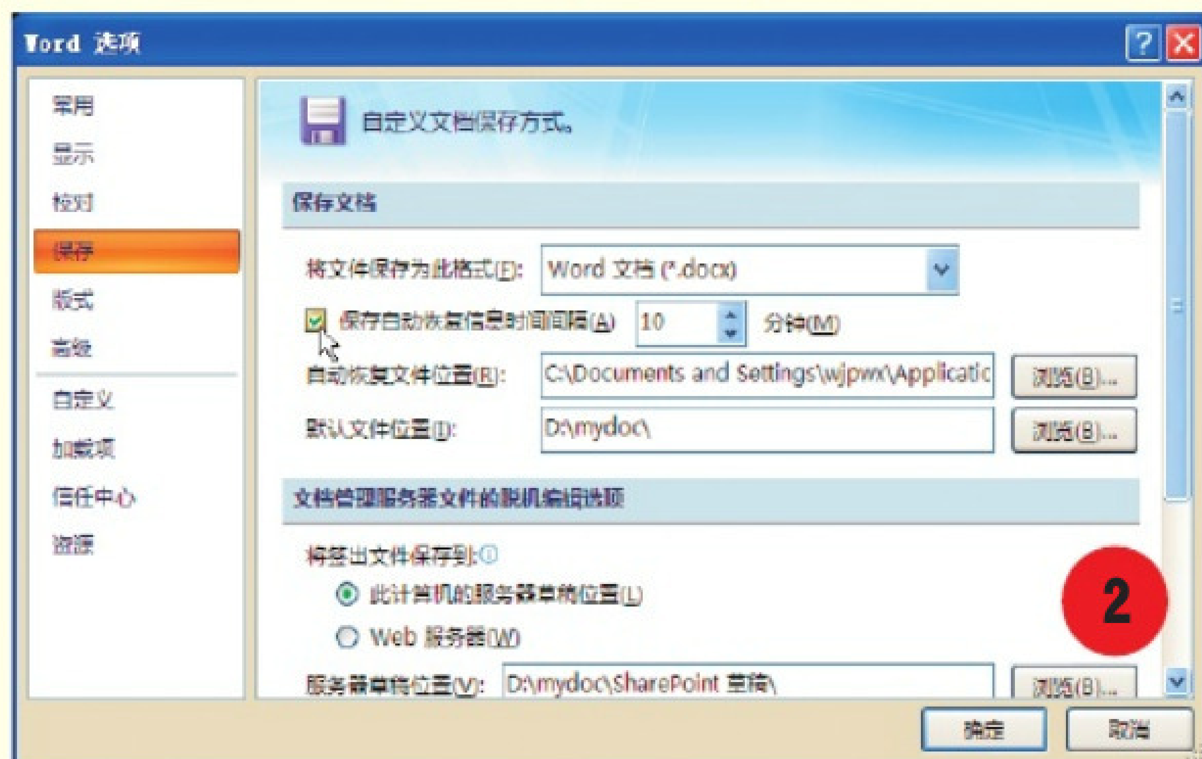
■ 山东 贾培武

Word 2007经微软全新的设计，较以前版本界面变化颇大。虽然微软宣称Word 2007的新界面更利于用户找到需要的任务，但对于习惯了Word以前版本的用户，要在Word 2007中找到以前熟悉的命令确实要费不少周折。笔者在刚刚接触Word 2007时，也为寻找以下这些命令伤过脑筋。现列示于下，或许对你有所帮助。



一、“文件”菜单变化大

在Word 2007中，原先的“文件”菜单已由“Microsoft Office按钮”替代。单击“Microsoft Office按钮”时，你就会看到与Word早期版本相同的“打开”“保存”和“打印文件”等基本命令（**如图1**）。而且，“Microsoft Office按钮”提供了更多的命令，如“准备”和“发布”。通过指向“准备”，然后单击“检查文档”，你就可以检查文件中的隐藏数据或个人信息。



二、“工具”菜单上的“选项”去哪了?

在Word的较早版本中，你可以在“选项”对话框（“工具”菜单，“选项”命令）中设置特定视图、显示和编辑设置的首选项。在Word 2007中，“工具”菜单上的“选项”命令已被移动，其新位置是“Microsoft Office按钮”的“Word选项”。单击“Word选项”命令，你可以查找控制某些选项（例如更正拼写或保存文件的首选项）的程序设置（**如图2**）。

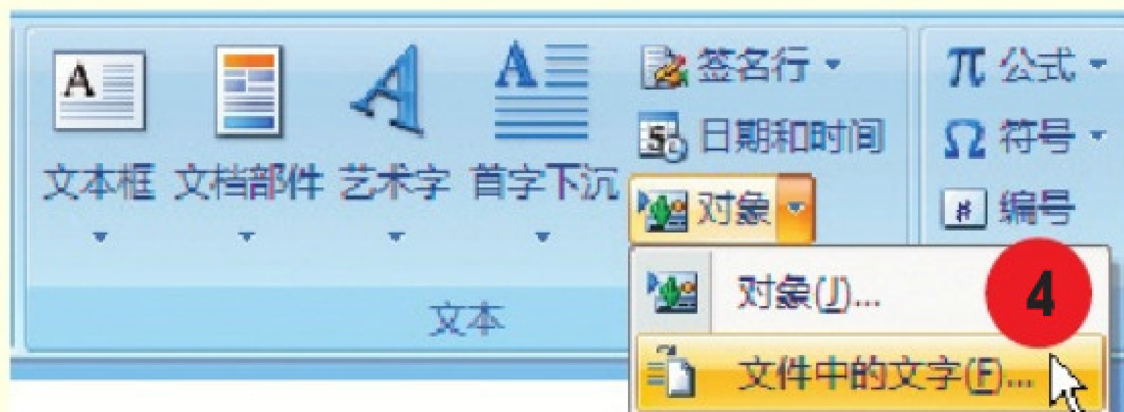


三、“表格”命令不见了

当你在Word 2007中要插入表格时，却没发现原先熟悉的“表格”菜单。怎么办呢？不急！因为“表格”命令已被移到Word 2007中的“插入”选项卡上。要插入表格，方法是：

1.在要插入表格的位置单击。

2.在“插入”选项卡上的“表格”组中，单击“表格”，然后把选择所需的行数和列数（**如图3**）拖动到指定位置，释放鼠标左键后即可得到所需的表格。



四、找不到“清除内容”命令

在Word 2007中，当你要删除文本或图形时，却找不到原先熟悉的“清除内容”命令了吧！原来，Word 2007中没有“清除内容”命令，所以要清除文本和图形，只有先选择它们，然后按Delete键了。

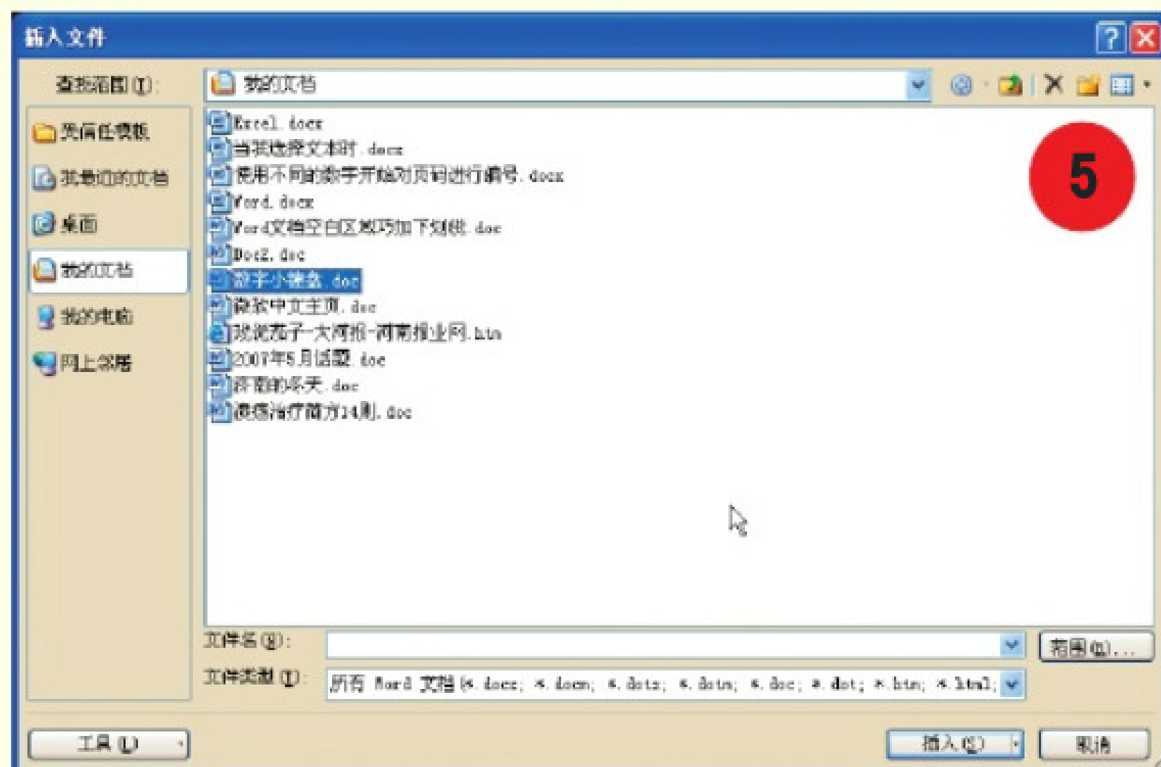
五、“插入文件”命令在什么位置?

你想将其他文档中的文本插入正在使用的Word文档中，但却找不到“插入文件”命令。原来，在Word 2007中，“插入文件”命令已被重命名为“文件中的文字”并移到了新位置。使用该命令的方法是：

1.首先单击文档中要插入文本的位置。

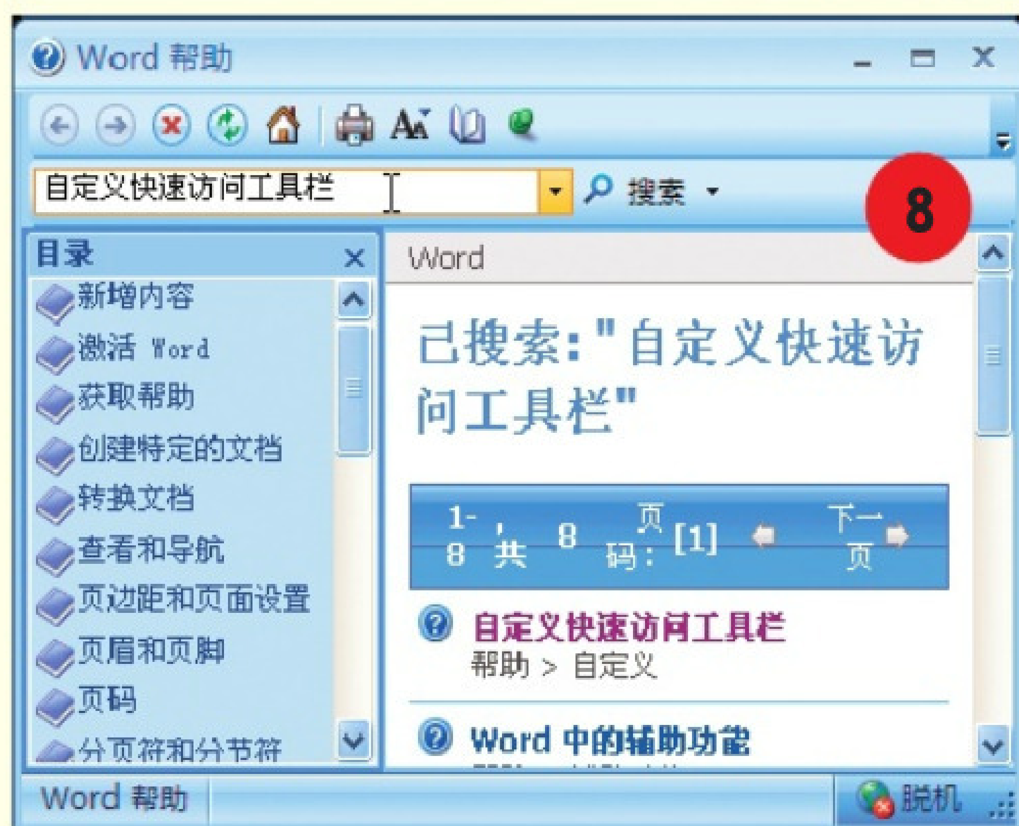
2.在“插入”选项卡上的“文本”组中，单击“对象”旁边的箭头，然后单击“文件中的文字”（**如图4**）。

3.在“插入文件”对话框中，找到所需的文件，然后双击该文件（**如图5**）。









六、宏功能在哪里？

在Word中，“宏”是一系列命令和指令的组合，可以作为单个命令执行来自动完成某项任务。许多用户非常喜欢宏，Word 2007对其进行了新的设计。若要在Word 2007中使用宏，需要显示“开发工具”选项卡，方法如下：

1.单击“Microsoft Office按钮”，然后单击“Word选项”。

2.单击“常用”。

3.在“使用Word时采用的首选项”之下选中“在功能区显示‘开发工具’选项卡”复选框（**如图6**）。

4.单击“确定”按钮。

七、“键入需要帮助的问题”框有变化

在Word 2007中，“键入需要帮助的问题”框被移到了“Word帮助”窗口，并重命名为“键入要搜索的字词”。你可通过单击“帮助”按钮（**如图7**）转到“Word帮助”窗口（**如图8**）。



病毒名称：密西木马变种KJE（Trojan.PSW.Misc.kje）

病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：病毒运行后将自身复制到系统目录中，同时修改注册表启动项目以实现随系统启动自动运行。该盗号木马会在后台运行，并试图盗取网络游戏《传奇》《传奇世界》《魔兽世界》等的账号和密码，给游戏玩家带来损失。

手工删除：

一、清除内存中的病毒

用鼠标右键单击任务栏，选择“任务管理器”。点击菜单中的“查看”，单击“选择列”，在弹出的窗口中勾选“PID（进程标识符）”前面的对勾。单击“进程”选项页，在出现的列表中找到名为SMSS.EXE并且其用户名不是system的一项，记下其PID。

点击“开始”→“运行”，输入“ntsd -cq -p (PID值)”。如刚才记下的PID值为860，则输入“ntsd -cq -p 860”，点击“确定”。

二、删除病毒文件

将Windows目录下（默认为C:\Windows）的regedit.exe改名为regedit.com并启动。找到HKEY_CLASSES_ROOT\winfiles一项，将其删除，并将HKEY_CLASSES_ROOT\.exe的默认值改为exefiles。然后打开“我的电脑”，用鼠标右键点击各磁盘分区，选择“打开”。分别删去分区根目录下的autorun.inf、pagefile.pif文件，IE目录下（默认为C:\Program Files\Internet Explorer）的iexplore.com文件和公用目录下（默认为C:\Program Files\Common Files）的iexplore.pif文件；再删去Windows目录下的1.com、SMSS.EXE、ExERoute.exe、explorer1.com、finder.com、BOOT.BIN.BAK几个文件和Debug目录（默认为C:\WINDOWS\Debug）下的DebugProgram.exe、PASSWD.LOG文件及系统目录（默认为C:\Windows\System32）下的command.pif、dxdiag.com、finder.com、msconfig.com、regedit.com、rundll32.com文件。

三、修复注册表

1.将Windows目录下的regedit.com改回为regedit.exe并启动。分别查找以下内容并修改（恢复）为相应的内容：

(1)查找finder.com、rundll32.com、command.pif的信息，将找到的值中finder.com、rundll32.com、command.pif分别改为rundll32.exe。

(2)查找iexplore.com的信息，将找到的值中iexplore.com改为iexplore.exe；查找iexplore.pif的信息，将找到的值中类似“%ProgramFiles%\Common Files\iexplore.pif”的信息改为类似“%ProgramFiles%\Internet Explorer\iexplore.exe”。

(3)查找explorer1.com的信息，将找到的值中explorer1.com改为explorer.exe。

2.查找并删除HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run和HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices下面的Torjan Program项。

3.将HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon中的"Shell"="Explorer.exe 1"恢复为"Shell"="Explorer.exe"。

巧用环境变量"迁移"系统文件夹

■河南 花的神明

在Windows XP安装完成后，所有的系统文件夹都拥有默认的路径；同时，系统会自动为每一用户配置单独的运行环境（由大量的配置文件夹组成）。例如我的音乐、图片收藏、收藏夹，最近打开的文档，桌面和开始程序菜单项等项目。有时，我们出于节省系统盘空间和安全性等考虑，希望改变这些系统文件夹的保存路径。例如，当电脑遭到病毒攻击、误操作导致系统出错、系统运行效率低下等原因，需要执行格式化操作重装系统时，可能很多人都忘了保存"我的文档""收藏夹"等处的重要数据，导致不必要的损失。因此，合理改变系统文件夹的位置，还是很有益处的。



大家一般都习惯于通过修改注册表的办法，来修改系统文件夹的路径。实际上，我们只需在Windows添加一个环境变量，即可一劳永逸地达到上述目的。在桌面上右击"我的电脑"，在弹出菜单中选择"属性"，在系统属性窗口中打开"高级"面板，在其中点击"环境变量"按钮；在环境变量窗口的"用户变量"栏中点击"新建"按钮，在弹出的对话框（**如图1**）的"变量名"栏中输入"USERPROFILE"，在"变量值"栏中输入"d:\systemfolder"（这里假设将系统文件夹移动到"d:\systemfolder"路径中）。当然，你可根据实际情况对其进行修改。点击"确定"按钮保存设置，之后将"C:\Documents and Settings\用户名"文件夹中的所有内容，全部复制到"d:\systemfolder"路径中。然后重新启动电脑，在上述环境变量窗口中分别打开系统自带的"TEMP"和"TMP"变量，可发现其路径已指向新的位置了。通过设置"USERPROFILE"变量，当前用户的所有配置文件，都会自动移动到指定的路径中。同时，因为我们修改的只是当前用户的环境变量，对于系统中的其他用户没有任何影响。实际上该方法的原理很简单，在注册表编辑器中展开"HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\User Shell Folders"路径，在右侧窗口中可看到当前用户的所有配置文件的路径信息。其中的相关键值中都包含了"%USERPROFILE%\"变量，用来指向具体的路径。因此，我们只需修改"USERPROFILE"变量的位置，即可让所有使用"%USERPROFILE%\"变量的系统文件夹自动改变存储位置。P

Vista"偏瘫"该咋医？

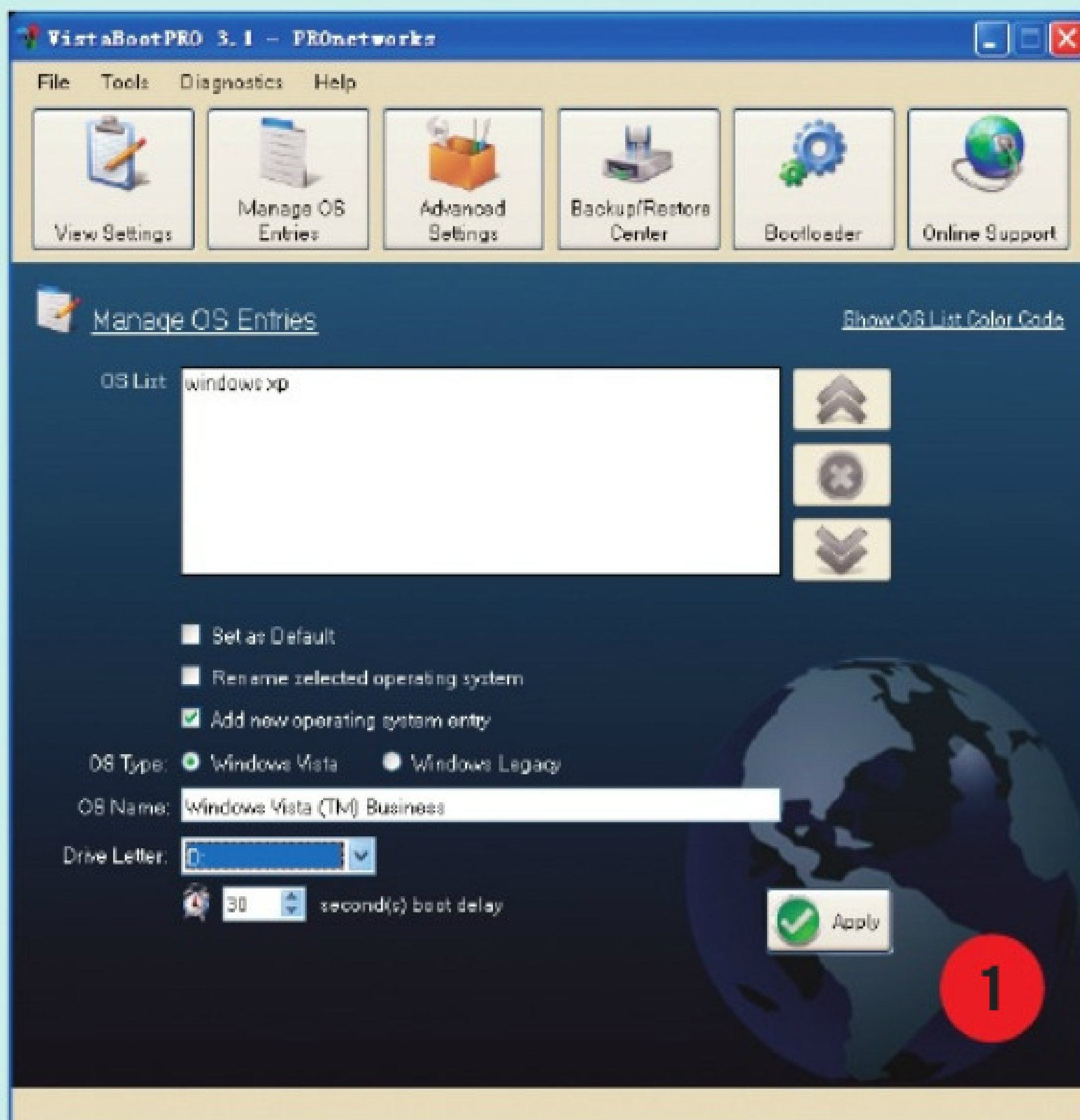
■辽宁 小乔

微软下一代操作系统Windows Vista汹涌而来，迅速吸引了大家的眼球。很多朋友都在第一时间安装进行体验，笔者也是其中一员。为方便工作，在C盘安装的是Windows XP，在D盘安装的是Vista，通常都是在Windows XP下工作与上网。一次上网之后，IE被恶意篡改，每每开机都被引导到某婚庆网站。为简单起见，用GHOST恢复了Windows XP。恢复后，Vista引导丢失。那么，该如何恢复Vista引导菜单呢？

一、绝处逢生来修复

请教了安装使用Vista的各位前辈，有说用bcdedit.exe命令进行修复的，有说用此命令比较麻烦，还不如重装来得利索的，莫衷一是。无奈之下上网查找解决问题的方法，最后找到了VistaBootPRO（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/49400.htm）。利用该工具在图形界面中点点鼠标就修复了Vista，简单、方便、实用。

在Windows XP环境下，安装VistaBootPRO需要NET Framework v2.0（下载地址：http://www.crsky.com/soft/4818.html）的支持，因此，在安装VistaBootPRO之前，请首先下载并安装该软件。



第1步：安装完毕，启动VistaBootPRO。为避免误操作，应首先备份现有的引导文件。单击"Backup/Restore Center"标签下的"Save"按钮，并指定备份文件的保存位置，然后保存即可。日后若因为自己的设置导致双系统引导出现问题，则可再次回到该选项卡上：单击"Restore Center"链接，然后单击"Search"按钮，寻找之前备份的文件，就可完成恢复工作。

第2步：切换到"Manage OS entires"标签，在其下可对引导菜单进行添加、修改、调整等操作。在"OS List"中列出了本机上安装的可被识别的操作系统，每一行内容代表了其中之一。如果想调整它们在操作系统选择菜单上的顺序，只要从列表中选中系统名称，然后单击右侧的"向上"或"向下"按钮即可；如果要从启动列表中

删除某个系统，也只需首先单击将其选中，然后单击右侧的“删除”按钮。不过，这些都不是我们所关心的，我们的任务是添加Vista引导菜单。

第3步：选择“Add new operating system entry”（添加新的操作系统条目），可以手工添加新的操作系统。在“OS Type”栏中点选“Windows Vista”，在“OS Name”文本框中输入Vista操作系统的标识符“Windows Vista (TM) Business”，这里可以任意输入，意思明白就成。最后在“Drive Letter”下拉列表中选择Vista操作系统所在的盘符，如D盘；在“Seconds boot delay”（延迟等待时间）文本框中设置一下启动菜单的停留时间（以秒为单位）。设置好之后，单击“Apply”按钮保存更改即可**（如上页图1）**。



第4步：切换到“Bootloader”标签，点选“Reinstall the Vista bootloader”，单击“Apply”按钮，重新安装Vista引导管理器**（如图2）**。

第5步：重新启动计算机。现在双系统引导菜单就会出现了，而且可以引导到任一操作系统。Vista“偏瘫”故障至此解决。

小提示：此方法也适用于修复Vista可以引导而Windows XP无法引导的情况。

二、未雨绸缪话备份

双操作系统同时使用，容易引发各种问题，特别是启动菜单丢失、系统无法引导这样的故障。为确保在系统无法引导或启动菜单丢失时可以快速修复故障，我们应当在双系统可正常引导的情况下就未雨绸缪，备份启动引导文件。

1.备份

第1步：备份引导文件。在Windows XP或Visra任一操作系统中，打开资源管理器，定位到C盘根目录，将下列文件备份到一个安全的地方：Boot（文件夹），autoexec.bat，bootmgr.sys，config.sys，BOOTSECT.BAK；boot.ini，bootfont.bin，IO.SYS，MSDOS.SYS，NTDETECT.COM、ntldr.sys。其中，Boot、autoexec.bat、bootmgr.sys、config.sys、BOOTSECT.BAK是Windows Vista所必须的引导文件，而boot.ini、bootfont.bin，IO.SYS，MSDOS.SYS，NTDETECT.COM，ntldr.sys是Windows XP操作系统所必须的引导文件。

第2步：备份BCD文件。在“运行”对话框中键入“cmd”，回车后打开命令行窗口，然后在命令行提示符后键入“bcdedit /export "X:\XXX\bcd"”（注意，实际输入时不包括最外侧的双引号）。例如要把BCD备份到F盘的“VistaBackup”目录中，则键入“bcdedit /export "F:\VistaBackup\bcd"”，回车后即可。

2.恢复

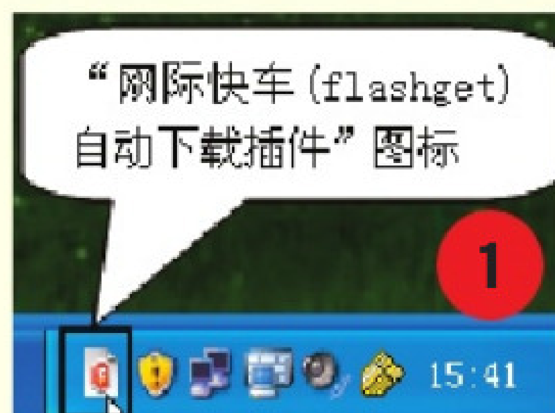
在以后的使用过程中，当出现某一操作系统“偏瘫”，无法正常引导或启动菜单丢失只能从一个操作系统引导时，只需进入到操作系统，打开资源管理器，将备份的文件复制到C盘根目录，然后在“运行”对话框中键入“cmd”，打开命令行窗口，用CD命令进入到Vista操作系统的“Windows\system32”目录，再键入“bcdedit /import "F:\VistaBackup\bcd"”，回车后即可将备份的BCD文件恢复到“C:\Boot\”目录下**（如图3）**。P

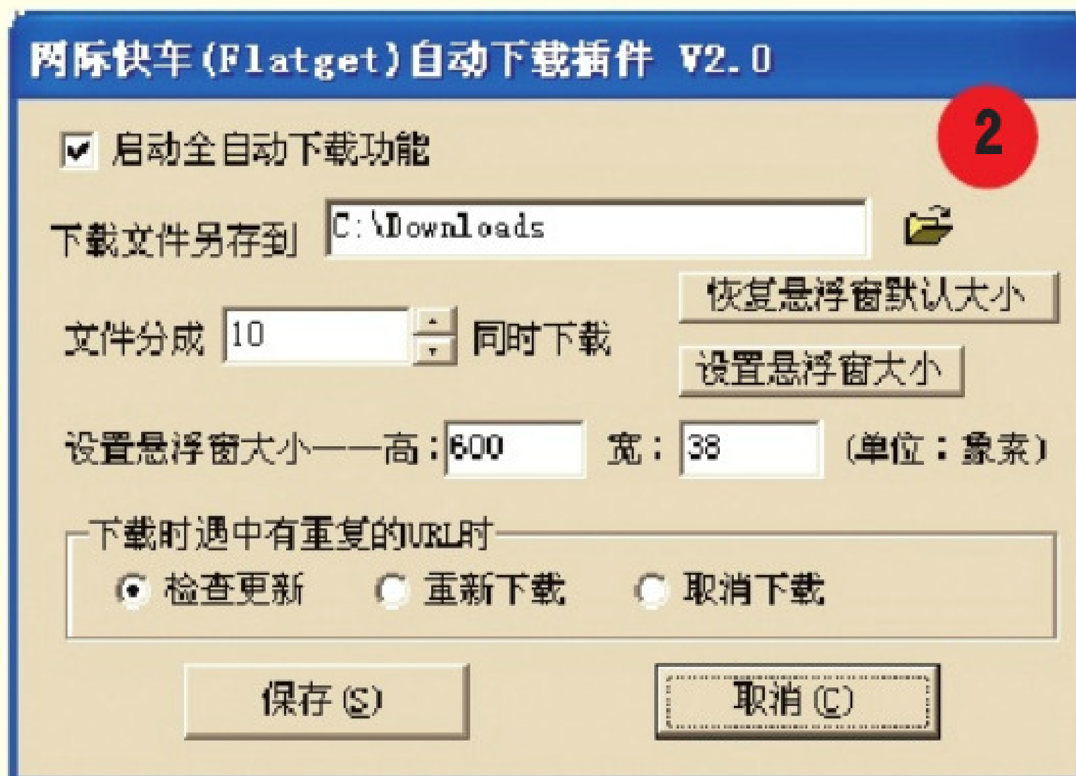
给“快车”加上下载自动档

■山东 王杰

网际快车（FlashGet）是不少网友喜欢使用的下载工具，然而每次添加下载任务时，“快车”都会弹出一个对话框，待你确认后方可下载。这样的确认操作进行数次还可忍受，如果要确认的次数太多你也无法容忍吧。现在好了，因为有个“网际快车自动下载插件”可以给快车加上一个自动档——添加任务时无需你再进行确认。

该插件的下载地址是：http://www.xdowns.com/soft/xdowns.asp?softid=28185&downid=21&id=28187。它是款绿色软件，无需安装，将下载的文件解压后启动即可。软件会自动缩小为任务栏通知区域中的一个图标**（如图1）**。





“网际快车自动下载插件”运行后，无需进行任何设置即可实现“快车”添加任务的自动化。当然，你也可以双击通知区域中该插件的图标，打开其设置窗口进行设置**（如图2）**，而且你还能够设置“快车”悬浮窗口的大小呢，还不赶快试试？P

读者 西木问：我在用“千千静听”听歌时，发现有些歌的歌词有错误，请问原因何在？有没有办法把它改过来？

答：现在无论是在电脑上用软件播放还是用MP3播放器听歌，歌词的显示通常都使用LRC格式文件进行保存。只要歌曲文件同一目录下有同名的LRC歌词文件，就能在播放歌曲的同时显示歌词。“千千静听”这款优秀的音乐播放软件不仅支持的音频格式众多，而且还支持在线从网络上下载歌词文件。它是根据歌曲的文件名来进行搜索的，一般来说不会出错。但是由于歌曲版本众多，歌曲文件名也可能有误，歌词出现错误也很容易理解。“千千静听”下载的歌词都保存在安装目录的“Lyrics”文件夹下，你可根据需要进行修改。其实LRC歌词是纯文本文件，你可用记事本将其打开并编辑，其格式（[开始显示时间][持续时间] 歌词）一目了然，你只要稍微观察一下就能知道怎么自行修改歌词了。

读者 许向东问：我经常出差在外，用的联想ET560 PPC智能手机，最近在网上找到一款很不错的“极品时刻表”软件PPC版。但是装了该软件后一点下面的查询条件时，就跳出“一个托管的Exceltion发生在Application::run+0xf Application::run+0xf x210ff09a2516b1a7: 确定将终止”的错误，不知是为什么，如何才能解决？

答：在微软“.Net”策略的推动下，现在很多PPC软件也使用了.Net构架的开发工具。要使这类软件正常运行，需在手持设备上安装“.Net CF 1.0SP3”（下载地址：http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?displaylang=zh-cn&FamilyID=a5a02311-194b-4c00-b445-f92bec03032f）。它是一个MSI格式的安装文件，下载完毕后，可以直接执行并同步安装，也可用下面的方法安装：首先启动“MSI文件提取器0.66版”，将下载的MSI文件拖到软件窗口上即可解压。解压后会根据MSI文件名生成“同名＋_EXT”的文件夹，里面就是解开的文件了。如果源文件下没有生成上述的文件夹，可到WINNT\Temp目录下去找一个名为“netcffiles.cab”的文件，点击后会调用WinRAR打开它，再选择解压缩其中的“netcf.core.ppc3.ARM.cab”，将此文件拷贝到PPC上后直接点击安装即可。

读者李丙辰问：我有一台已“服役”了很长时间的光驱，最近出现了一些异常。比如发出较大噪声，光盘弹出不畅，而且访问光驱中的光盘时，系统屏幕上常弹出“未准备好”之类的错误提示。请问原因何在？该怎么解决？

答：光驱出现噪声，首先要检查一下是否使用了劣质盘片，不过光驱工作时发出噪声大多是其自身的硬件问题。激光头老化，容易导致工作时发出噪声的故障；光驱的控制开关或复位电路有问题的话，也会发出噪声。光盘弹出不畅的原因通常有两个：一是可能有杂物夹在托盘传动机构的齿轮缝隙中或传动机构润滑失效；另外一种可能是托盘出仓皮带老化变长，从而导致传动力量不足，无法拉动托盘弹出。而访问光盘时常常弹出“未准备好”的提示是光头老化、读盘能力下降的典型表现。光驱故障能自行处理的很少（除非你动手能力很强），现在光驱的价格已非常便宜，过了保修期的光驱大多数没太大的维修价值，建议直接更换新光驱。

读者 岳丽问：我看到一篇文章中提到可以通过修改“系统/CMOS实时钟”IRQ的优先次序达到优化系统的目的。请问具体如何操作？

答：首先打开控制面板里的系统属性，选中“硬件”选项卡，然后点击“设备管理器”按钮，右键点击要查IRQ号的组件，选择“属性”，再点击“资源”选项卡。这里可以看到设备正在使用的IRQ中断号，把它记下来，然后打开注册表编辑器regedit，找到注册表中的HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\PriorityControl位置。我们要在这里建立一个名为IRQ#Priority（其中“#”是具体的IRQ中断号）的DWORD双字节值，然后把它的值设为1。比如你系统的CMOS实时钟的IRQ中断号是8，那要建立的键名就是IRQ8Priority，重新启动计算机后，优化就生效了。如果感觉优化后系统不稳定，只要把前面建立的注册表键值删掉即可。

读者 林宝成问：我是个游戏爱好者，最近感觉自用的ATI 9550显卡的性能有些力不从心。由于资金紧张，不敢轻易花钱换显卡，打算先用软件进行软超频。但听说超频后常导致系统运行不稳定，请问应如何避免？

答：尽管通过超频的方式可以让显卡运行在较高的速度下，不过一旦显卡超频参数设置不当的话，轻则影响操作系统正常运行，重则可能烧毁显卡。为确保超频安全，可以借助一款名为ATItool的专业工具来帮忙。该工具具有超频保护功能，使用后显卡超频出现风险的可能性会大大下降。下载并安装好ATItool程序后，打开其主设置界面。从该界面中可以清楚地查看到当前显卡的显存频率、原始核心频率等参数。再单击该程序界面中的“Settings”功能按钮，进入到你关心的超频保护设置界面。将该界面中的“Use Clock Safety……”项目选中，接着会发现其中的“Core”设置项与“Mem”设置项将被自动激活，此时再把显卡能够安全工作的最大显存频率范围与核心频率工作范围输入其中。以后再对显卡进行超频时，即使超频设置不当也能降低风险。

客座专家 龚胜

问题交流

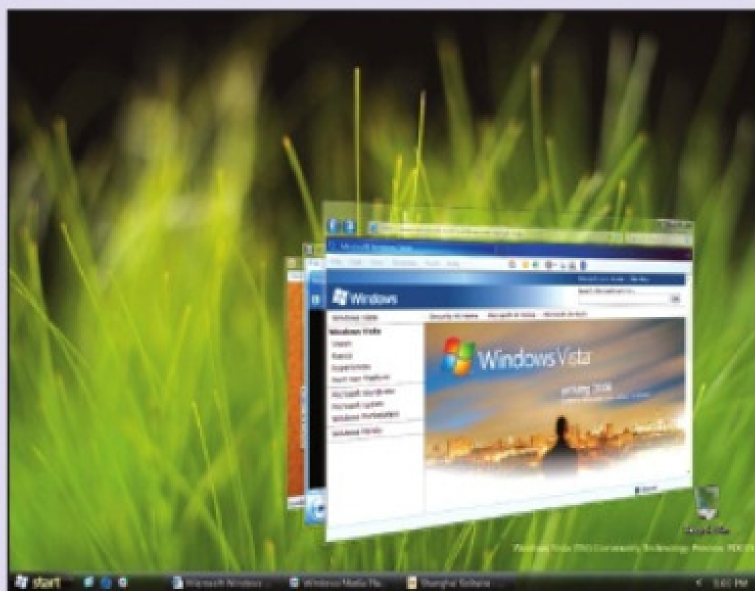


迎接Windows Vista时代
——Vista硬件升级明细手册

■重庆 Arrik

缘起：Vista带来PC硬件全新标准

2007年伊始，我们就迎来了IT业界一件轰动性的大事件——耗时近6年，堪称微软历史上研发最为艰难的Windows Vista操作系统个人版在1月30日正式开始发售。Windows Vista在信息安全、操作界面、影音娱乐等方面较之前的操作系统都有长足进步，让PC与用户之间的交流界面达到了一个全新的高度。可以毫不夸张地说，Windows Vista操作系统使简单的个人电脑应用都能成为一种舒适的享受。在2007年，连Vista的乐趣都不能体验到，实在不能称为一名称职的电脑爱好者。



不过伴随着Vista高品质享受同时而来的烦恼，是新操作系统对个人电脑性能提出了前所未有的高要求。“能跑Vista吗？”一时间成为坊间定义PC性能的新标准。这个新标准并无非常明确的数据为其定义，但是大家都明白这个标准门槛颇为不低。对于持有旧型号机器的用户来说，迈不过这道门槛就如同接到配件惨遭淘汰的死亡通知书。这也就带出了我们今天要关注的话题——如何为Vista升级。

一、Vista“黑名单”——用户的老电脑符合要求吗？

根据微软官方公布的Vista最低系统要求来看，老机用户似乎完全没有担心的必要，这种规格的配置几乎可追溯到5年前。照这个标准来看，Vista似乎根本不是什么硬件杀手，80%的现役老机都可玩Vista了。

微软官方公布的Vista最低配置要求

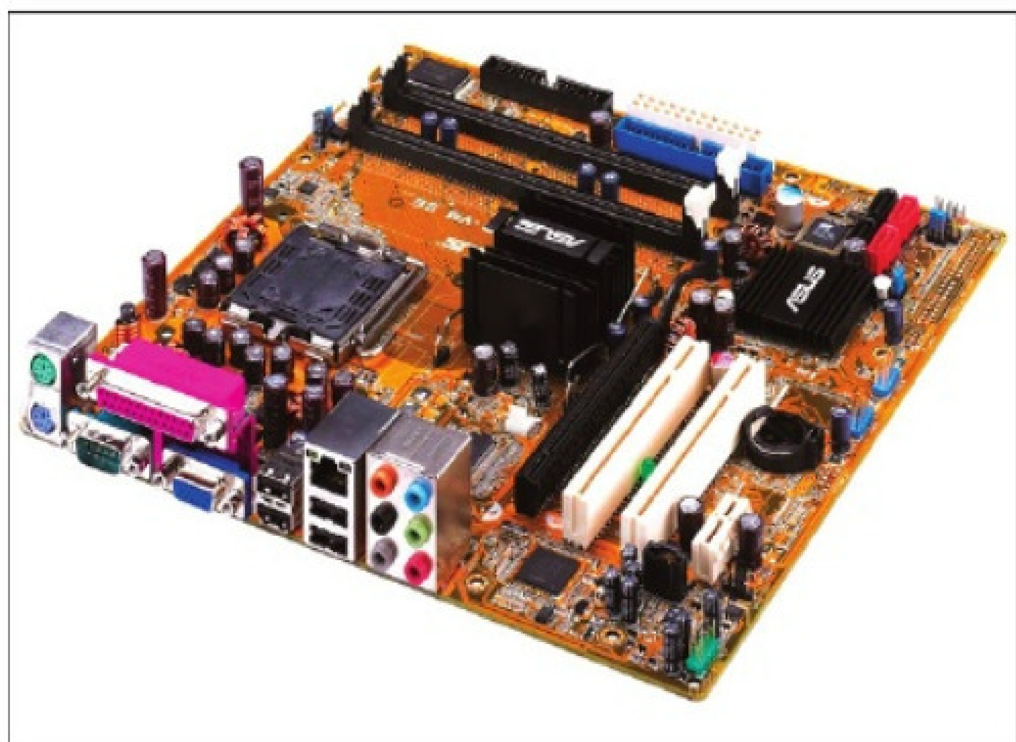
CPU	800MHz 32位(x86)或64位(x64)
内　存	512MB
显　卡	支持SVGA(800×600)分辨率
硬　盘	20GB（可用空间至少15GB）

但事实并非如此。根据对以往微软发布的各种操作系统的“最低配置”来看，上述配置仅仅能保证成功安装并使Vista系统运行，要想流畅地运行恐怕非常困难。至于Vista令人心动的Aero glass高级视觉效果等，这种配置更是想都别想。显然，微软公布的这组数据只是为了让那些拥有老机的用户稍稍能得到些安慰罢了。通过反复对Vista的试用测试和分析Vista所自带的系统评分标准（参考2007年第4期“硬件评析”栏目的相关文章），我们总结出了这样一套Vista的“及格标准”。符合这套配置的用户，肯定能使Vista流畅地运行并启动所有高级视觉效果功能；而对于那些无法满足该配置标准的老机，要想玩转Vista就只剩下唯一一条出路——升级。

实测Vista最低配置要求

CPU	主频2GHz左右
内　存	至少1GB
显　卡	拥有64MB以上显存并支持DirectX 9.0c
硬　盘	最小40GB（可用空间至少20GB）

二、Vista老机升级CPU、主板篇


主板是整机性能的基石

CPU和主板作为整个PC系统最核心的部件，影响到整个平台的整体性能。可以这样说，其他配件的选择很大程度上是为了发挥出它们的性能，如果CPU和与之搭配的主板性能不高，其他配件再强也于事无补。而在升级中，CPU和主板则决定了老电脑的可升级空间究竟有多大，这一点至关重要。近两年的CPU主流配置几乎都不用升级CPU就能符合Vista的要求；而那些主频在1GHz左右，需要升级CPU的老机差不多也到了该正常“退休”的年龄。作为整个硬件系统的基础，CPU和主板的升级几乎是牵一发而动全身的工程，很多时候可能会导致用户重新配置一套完整的新电脑。

需要说明的是，笔者这里建议进行CPU和主板升级的用户，是定位于Vista入门级用户，以最小的代价将已经被Vista纳入淘汰之列的老机最大程度地再利用；对于预算相对充裕的用户来说，这种升级是没必要的。所以尽可能利用原有资源，是这类升级用户的基本原则。光驱、硬盘、机箱、电源……保留这些能继续使用的配件，而淘汰下来的配件也可以卖给二手回收商，以最大程度地降低成本。


采用AMD 690G芯片组的昂达主板

目前可供选择的CPU和主板搭配方案很多，从几百元到几千元的组合都能找到。为了以最小代价就能实现让Vista流畅运行的配置，笔者推荐功能整合的主板和低端CPU的搭配。在AMD和Intel两大平台上，都能很轻易地搭配出这种方案。AMD AM2闪龙CPU和Intel赛扬D CPU售价基本都在400元左右，而它们的黄金组合C61和945GZ芯片组主板的售价也在400元上下，这样一套配置加上卖出原有配件的收益，能有效降低升级成本，为其他配件的升级（比如扩充至1GB内存）留出资金空间。另外，AMD平台用户也可考虑采用最近上市的采用AMD 690G芯片组的主板，支持AM2 CPU，整合ATI READON X1250显示核心，其价格普遍在600元左右。

编者注：经过本刊的实际测试（详见2007年第4期“硬件评析”栏目的相关内容），只要整合显卡支持DirectX 9.0c，并且能分配到至少64MB内存，整合型芯片组同样也能开启Vista的高级视觉效果。另外，这样的平台将来还有很大升级空间，等银两再次充实之后升级到更大的内存，或者买块性能不错的独立显卡，性能会上个新台阶。

由于CPU的更新速度相当快，绝大多数老机的平台根本就不支持市场上出售的主流CPU，所以升级CPU这个看似简单的问题就变得相应复杂些。那这个Vista标准落实到具体的产品型号上，究竟什么型号的CPU不用升级，什么型号的CPU需要升级呢？笔者以Intel P4 1.6GHz和AMD AthlonXP 1700+这两款处理器为界限，在其之前推出的低于这两款CPU主频的产品，笔者认为都需升级CPU和主板平台；而性能高于它们的产品，则可“幸免”。

CPU、主板升级参考配置

方案类型	型号	参考价格（元）
入门型	Intel赛扬D 352（3.2GHz）	420
	技嘉8I945GZME-RH	666
主流型	AMD AM2 Athlon64 3600+	795
	升技KN9S	680

CPU和主板的升级关系重大，而且也最难作出抉择。简单地总结就是，如果用户的老机中有很多配件都可在升级CPU和主板之后再利用，那么升级这两款关键配件是划算的；如果大多配件都要随之而更换的话，还是买台新的主机吧。

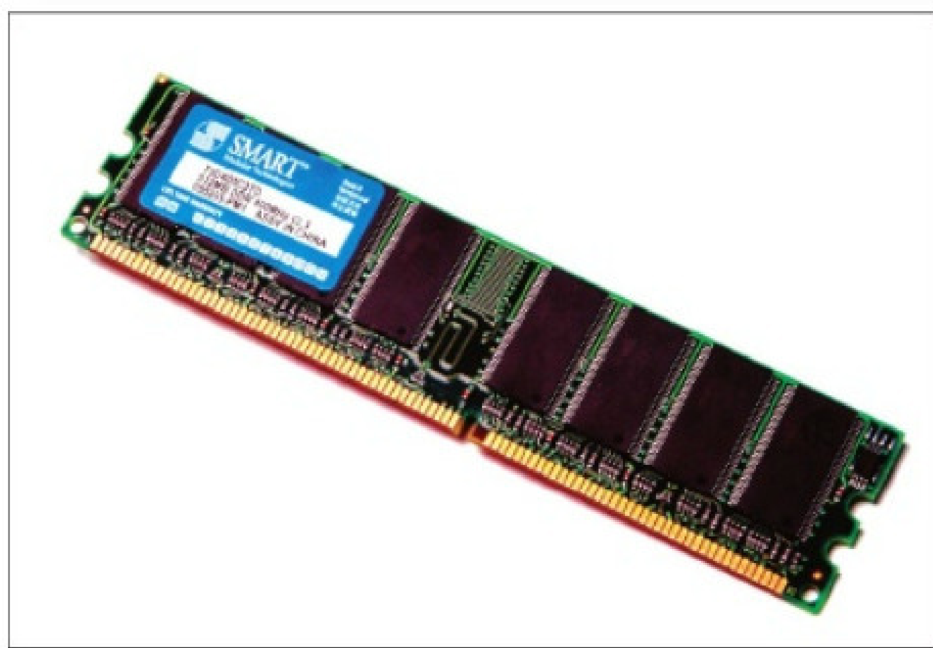
对于追求更高性能的用户，或许只有最新的双核CPU及相应的主板才能满足需求。以目前较受新装机用户关注的Intel酷睿2 E6300为例，其零售价通常在1400元左右；与之配套的芯片组有Intel 946X、965X等几个型号，一线主板厂商对应产品的售价通常在千元左右。AMD方面性价比最高的双核CPU当属AM2 Athlon64 x2 4200+，售价在1100元上下；与之搭配的采用nForce 570 Ultra或同等级芯片组的主板售价，大多不超过900元。

总体而言，双核的CPU和对应主板的组合总价大都超过2000元。而升级到这种高端平台，其他配件因需与之匹配，也几乎都要升级——更大功率的电源、更大容量的硬盘和内存、强劲的独立显卡……如果还沿用原来的配件，那么这套配置就跟奔驰轿车用驴拉的感觉无异。这样的大手笔已完全超出了升级的概念，对于普通用户来说肯定也会大伤元气，所以并不推荐。



价格和性能同样惊人的“扣肉”CPU

三、Vista老机升级内存篇


Vista将成为内存升级的主要理由

Vista绝对是消耗内存的大户，在未安装其他应用软件的前提下，Vista开机后占用内存就在500～700MB之间，日常应用中内存需求量将很容易突破1GB。这样看来微软给出的512MB的“及格”标准，在仅启动系统之后就消耗殆尽了，实在有些掩耳盗铃之嫌。不过也正因为Vista对于内存的较高要求，使得升级内存成为最简单也最有效地提升Vista系统运行性能的手段。通过测试证明，要满足Vista的日常应用至少需要1GB内存，理想配置则为2GB。将时间倒退回2006年，当时1GB内存已算是不错的配置，除了少数发烧级用户外，很少有人会选择2GB，而此前更是512MB内存的天下。照这个局势来看，几乎所有老用户都需不同程度地升级内存。

Vista作为全新的64位操作系统，在寻址方式上的突破，为今后升级内存提供了更为广阔的空间。以Windows XP为代表的32位操作系统的内存寻址空间上限为4GB，而64位Vista系统却将其提高了32倍，也就是支持128GB的内存寻址空间。换言之，在Vista环境下，理论上用户可最大将内存扩展到128GB。当然，这还需主板等其他硬件设备的支持。或许几年之后，在Vista的推动下，内存大小已足以与目前的主流硬盘容量相匹敌。因此从某种意义上讲，Vista的诞生无疑将促进内存业的繁荣。

在现有主板内存插槽充足的前提下，内存容量在512MB或以下的用户可保留现有内存，但为避免兼容性问题，最好选用型号和品牌与现有内存一致的产品。而对于插槽紧张的用户来说，512MB旧内存尚可与1GB内存组合勉强够用；512MB以下的内存在Vista下纯粹是浪费内存插槽，不如直接淘汰。目前一些内存厂商也推出了1GB×2或2GB×2的名为“Vista套装”的内存组合出售。相对单独购买两条内存价格上有一定优势，同时可以避免兼容性问题。

部分内存产品参考价格

品　牌	型　号	参　考　价（元）
胜创（Kingmax）	DDR400 512MB	360
	DDR400 1GB	660
	DDR2 667 1GB	780
金士顿（Kingston）	DDR400 1GB	685
	DDR2 667 1GB	825
威刚(V-DATA)	万紫千红DDR2 800 1GB	825
宇瞻（Apacer）	DDR400 1GB	615


专为Vista量身定制的2GB内存套装

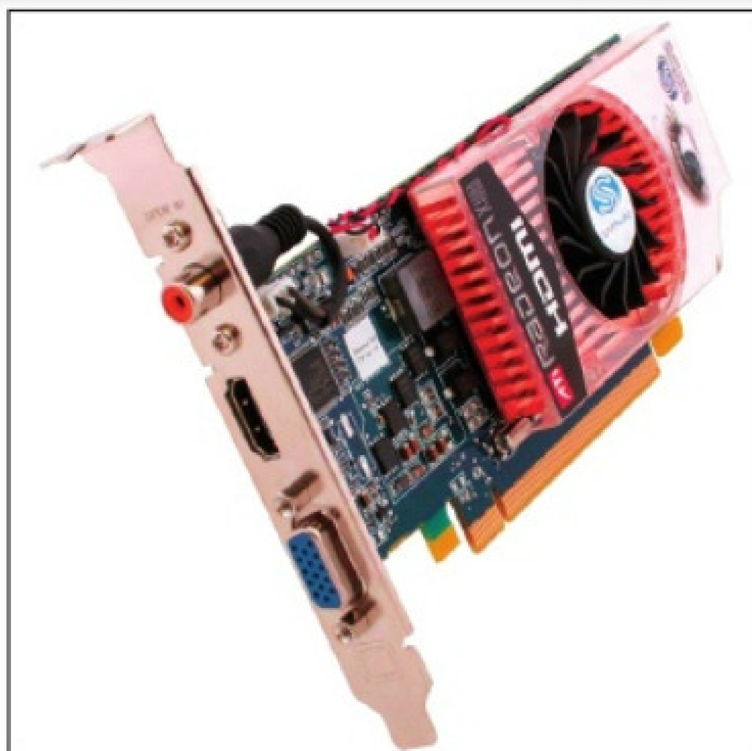
Vista还提供了一种比较“另类”的内存“升级”方法——ReadyBoost技术，可以利用闪存设备作为缓存，以提高系统性能。该技术支持闪存盘和SD、CF等内存卡，但这项仅对USB 2.0设备有效的新技术，经过测试证明对系统性能提升并没太大帮助（依据Vista RTM版本的测试结果，详见2007年第4期“硬件评析”栏目相关文章），还有待完善，如果用户有这些移动储存设备的话不妨试试。



支持ReadyBoost的PNY威盘

四、Vista老机升级显卡篇

Vista对于大多用户而言，最主要的诱惑并不是增强的安全性，而在于它美观的操作界面——Aero glass和Flip 3D。通过结合使用半透明的窗口元素与活动缩略图等功能，不但使Windows摆脱了之前的呆板形象，同时也让任务切换更直观、简便。也正是视觉特效让Vista对硬件的要求大为提升。尤其是显卡一旦不符合Vista的要求，Aero glass高级视觉特效根本就无法启用。


目前的主流显卡都能够满足要求

显卡业界的两大巨头NVIDIA和ATI针对Vista列出了一个符合其标准的显卡清单，其中涉及到很多型号的显卡，这里就不一一赘述，简单概括如下：

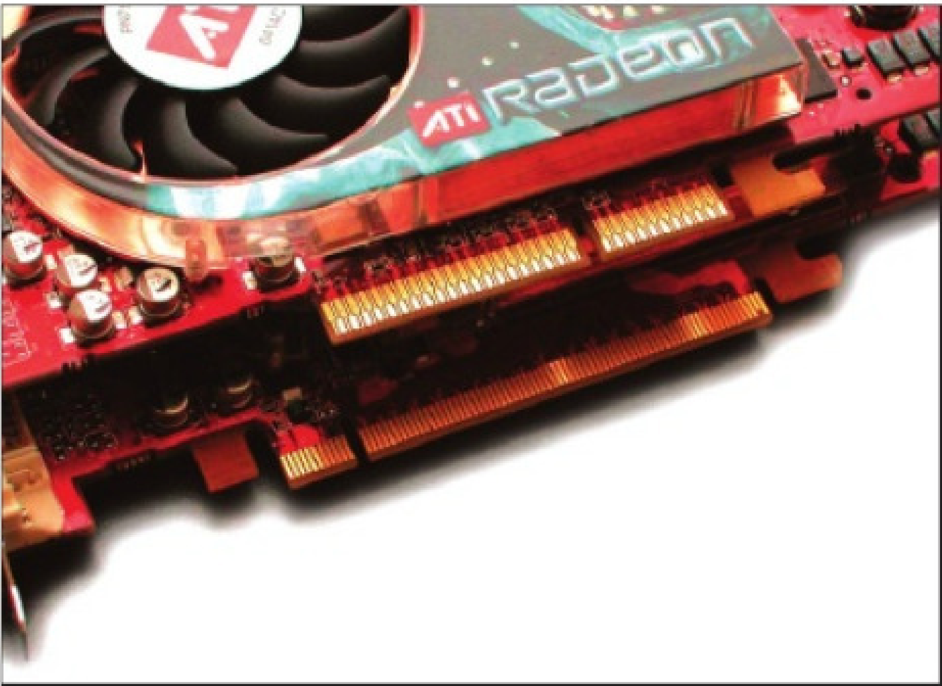
1.NVIDIA显卡中GeForceFX 5200及其之后的产品都符合Vista的要求；

2.ATI显卡的“及格线”则是以RADEON 9500作为起点。

另外，虽然经过反复测试，支持DirectX 9.0c的集成显卡在大内存的支持下可以默认开启Aero glass效果，但是微软官方却一再强调Aero界面需要耗费相当多的3D资源，建议用户最好配备较高档的3D显卡。所以在CPU和主板升级篇中，笔者

仅仅将集成显卡作为最低端的Vista入门级配置；如果条件允许，建议最好还是使用更强大的独立显卡。

GeForceFX 5200和RADEON 9500都是3年前的老产品，即使用户现有机型暂时没达到显卡的最低门槛，也可用较低的代价完成升级。首先就早期的AGP平台来说，目前市场上还有大量GeForce 7X00和GeForce 6X00这种性能强劲的产品在销售，售价从500元到1000元不等。如果觉得这样的升级对于已经显得过时的AGP平台来说太过奢侈，也可去二手市场选购RADEON 9800 SE之类的产品，往往只需300元左右。而目前几乎所有PCI-E显卡都可满足Vista的需求，用户完全可省下一笔费用。目前ATI RADEON X1600和NVIDIA GeForce 7600级的显卡售价都已陆续降入六七百元以内。



两种不用接口的显卡境遇完全不同

AGP显卡升级参考产品

品　　牌	型　　号	参考价格（元）
影　　驰	GeForce 6800 XT	635
映　　泰	GeForce 6800 XT钻石版	923
七 彩 虹	镭风RADEON 9550 CF黄金版	365
蓝 宝 石	RADEON X1600 PRO	785

PCI–E显卡升级参考产品

品　　牌	型号	参考价格（元）
影　　驰	GeForce 7600 GE极品玩家版	780
华　　硕	EN7600 GT	975
讯　　景	7900 GS	1499
铭　　瑄	狂镭X1550黄金版	385
蓝 宝 石	X1650 PRO白金版	788
迪兰恒进	镭姬杀手X1950 PRO-512极限豪华版	1970

显卡除“硬升级”之外，也可通过“软升级”的方法来提高性能，也就是更新驱动程序。换上显卡厂商专门为Vista定制的驱动程序之后，硬件评分的结果或许会大为不同。目前ATI和NVIDIA都开始提供显卡在Vista下的专用驱动，GeForec 8800系列显卡的测试版Vista驱动也已经推出（编者注：该驱动目前尚处在测试阶段，仅仅解决了G80芯片显卡在Vista下的驱动问题，性能表现还无法与Windows XP相比。）

G80终于有了用武之地

五、Vista老机升级硬盘篇

硬盘的升级就显得简单多了，Vista系统完整安装后所占的空间虽然达到惊人的5GB之多，但早在4年前60GB以上的硬盘就已成为主流，现在的更是动辄达到上百GB。即使再加上日常使用的软件和一些小游戏，相信大多数用户手中的硬盘对于Vista来说都是够用的。可预见的是在Vista系统的推动下，以个人电脑为中心的数字娱乐必然也会逐渐崛起，而宽带网络则为这种娱乐的交流提供了良好环境。越来越便捷的下载方式加上DC、DV所带来的海量信息，用户最终还是会面临硬盘空间不足的窘境——已开始流行起来的高清电影就是一个最现实的例证，一部高清电影一般10GB左右。



升级到更大容量的硬盘是不会错的



高清电影和游戏是硬盘空间的大敌

目前硬盘已跌至谷底，80GB在370元左右，160GB的400多元，250GB的已跌破600元，320GB的都不到800元。考虑到升级新硬盘的同时，现有的硬盘还可继续使用，其实





硬盘相对于其他配件来说更加“保值”。现在买块200GB左右的硬盘到3年后依然可使用，大容量硬盘是最为“稳妥”、最不会犯错的升级配件。

硬盘升级参考产品

品　牌	规　格	参考价格（元）
希　捷	80GB 7200r/min SATA盒装	369
	160GB 7200r/min IDE盒装	455
	250GB 7200r/min 8MB SATA II 盒装	599
西部数据	500GB KS 7200r/min 16MB SATA II 盒装	1490
	160GB JS 7200r/min 8MB SATA II 盒装	439
	80GB 7200r/min 8MB IDE盒装	349

别忘记电源



性能更高的CPU和显卡对电源的要求也更高

作为整个系统的动力源，电源的好坏直接影响到整个系统的稳定。往往在升级了CPU、主板、独立显卡和大容量硬盘之后，原有的电源功率就难以满足需求了。目前市场上出售的电源品种繁多，从几十元的“山寨货”到1000多元的豪华型产品都能见到。对大部分用户而言，一款额定功率350W左右的大厂产品是最明智的选择。

电源升级参考产品

品　牌	型号	额定功率(W)	参考价格（元）
航　嘉	磐石500	400	468
	宽幅王二代	350	328
	冷静王至尊版	400	448
Tt	XP360	320	255
	暗黑AH580	480	580
全　汉	领航者ATX—300PNF	300	299

六、新装机完整解决方案

对于每个关键配件都需升级，或者有充裕资金的用户，不妨考虑装配一台新的电脑。笔者列出3套不同功能用途和价位的配置供此类用户参考：

大众主流型

配件名称	型　号	参考价格（元）
CPU	AMD Athlon64 x2 3600+(AM2 盒)	875
内存	金邦千禧条1GB DDR2 667	745
硬盘	西部数据250GB 7200r/min 16MB SATA II	590
主板	昂达K8T890T赤兔版	459
显卡	影驰7600 GE高清版	599
显示器	AOC177Si	1390
光驱	先锋DVD-227	190
机箱	富士康飞狐998	120
电源	航嘉冷静王钻石版2.2	190
鼠标/键盘	罗技光电高手800套装	140
音箱	漫步者X3	298
合计	5596元	

Vista入门型

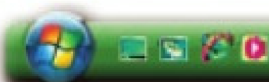
配件名称	型　号	参考价格（元）
CPU	AMD AM2闪龙2800+(盒)	360
内存	金士顿DDR2 533 1GB	828
硬盘	希捷80GB/8MB/SATA	365
主板	昂达A69T	599
显卡	主板集成	-
显示器	三星788DF	810
光驱	先锋126E	165
机箱	富士康网神830	110
电源	航嘉磐石300	150
鼠标/键盘	大白鲨747套装	40
音箱	漫步者R231T	200
合计	3627元	

豪华娱乐型

配件名称	型　号	参考价格（元）
CPU	Intel Core 2 Duo E4300	1480
内存	海盗船TWIN2X2048-6400 1GB×2	2380
硬盘	希捷7200.10 SATA2.5 250GB(5年盒)	630
主板	精英P965T-A	850
显卡	影驰7900 GS高清版	999
显示器	优派VX2035WM	2550
光驱	先锋18X DVD—112BXL	340
机箱	百盛C403	150
电源	航嘉冷静王至尊版	448
鼠标/键盘	微软光学极动套装	160
音箱	漫步者C2	480
合计	10467元	

结语：Vista升级切忌急功近利

看过本文之后相信用户对手中的老机究竟该怎样玩转Vista已心中有数了。需要提醒的是，升级各配件也要注意平衡搭配。比如硬要用赛扬1.5GHz老CPU和主板的平台带动2GB的内存，还不如先凑合着用1GB内存将平台先升级来得实惠。最后笔者要说的是，Vista毕竟还是新兴系统，而64位操作系统的概念虽然提出已久，但至今也没见到太多相关产品和应用推出。对于老机的升级，切忌抱着“一步到位”的态度，投入大量的预算升级到很高的配置。最大程度地利用现有资源，以最小代价体验Vista的美妙，才是正确的理念。P



数码来风

编者按：从本期开始，“数码来风”将作为一个固定的子栏目每月与读者见面。在这里我们将为大家介绍最新最热的数码产品。同时这个栏目也将与读者互动，欢迎大家就自己关注的最新的数码产品进行一句话点评，无论是最新产品的使用体验还是对即将上市产品的希望，都可以发电子邮件到到栏目编辑的信箱（artec@popsoft.com.cn），将有机会在杂志上登出，或许厂家还会邀请你体验最新的产品。



■广东 小楼春雨

经过2006年度的市场孕育培养，MP3随身听经过一场时代变更，视频MP3终由概念性产品成为新的市场王者，这其中福建瑞芯微的崛起功不可没。那么2007年MP3市场又会走向何方？

虽然各个品牌纷纷推出新一代产品继续冲击市场，但是由于视频MP3技术架构已经成熟，已很难在视频播放上有太大的发展空间。例如近期上市的纽曼超清王Q90、蓝魔RM600、昂达VX979、长虹佳华MF780以及台电C260等，之所以拥有完全相同的2.4英寸QVGA分辨率屏幕，除了芯片技术的限制外，主要原因是由于2.4英寸QVGA屏幕已是极限，再大就会与从2.5英寸开始起步的闪存MP4交叠。如此，两者不得不相互争夺市场，这对于以短博长的视频MP3绝对是不明智的行为。

2007年的MP3市场肯定不再以视频作为主要支持点，取而代之的将是时尚个性化的工业设计、至少2GB起跳的大存储容量以及Flac无损音频格式的支持。以国内MP3的高端标杆魅族为例，其2007年发布的新品Music Card就不再继续沿用Miniplayer的屏幕，而是强调点、线、面完美结合的工业设计，利用超薄、轻盈、透明材料等元素打造可与国际品牌抗衡的外观。此外，Music Card从2GB起跳延伸至4GB和8GB，而市场的主打也将会是4GB版本。中端市场则以台电C260为代表，在同质化同价化严重的瑞芯微方案上，台电通过添加“一触即红”人体感应触摸按键、支持Micro SD插卡等元素，在同类产品的市场竞争中显然拔得头筹。

CES 2007

作为世界最大的消费者产品技术年度会展，美国CES 2007（国际消费电子产品展）的开幕成为近期全球目光焦点。参展的厂商们拿出浑身解数吸引观众的目光，这些华丽的演示可能不久就会充斥市场，也可能永远都不会出现在商场的货架上。不管怎么说，CES就意味着大量具有革命性的概念、天马行空的科技创意以及引领流行的时尚产品。一言概之，CES就是消费电子领域的风向标。那么透过眼花缭乱的CES 2007，未来数字生活方式会指向何方？

本届CES最热的技术肯定是移动，无论移动设备还是移动应用都被极力追捧。例如Sprint公布在WiMAX方面的战略，并和合作伙伴演示了WiMAX上的手机电视；而诺基亚也继英特尔、摩托罗拉和三星之后入围WiMax，将为Sprint提供WiMAX基础设施和终端在内的解决方案。WiMAX一揽手机终端的三大巨头预示已解决发展初期遇到的最大困难，而未来两年中WiMAX的腾飞无疑又激发笔记本电脑和其他便携式设备的市场需求。同时，CES 2007最轰动的消息是苹果公司推出手机iPhone。尽管这其实是一款意料之中的产品，但是谜底真正揭开时还是激动人心，而iPhone也成为CES上众多移动设备的缩影。

如果CES 2007真实反映了消费领域发展方向，那么显然未来数年的移动应用将会得到惊人的增长。一旦电视、视频、搜索……能够顺利转换为移动应用，那么是否意味着未来其实是不再区分固定移动的时代，是否又意味着真正实现无缝用户体验的时代即将到来？

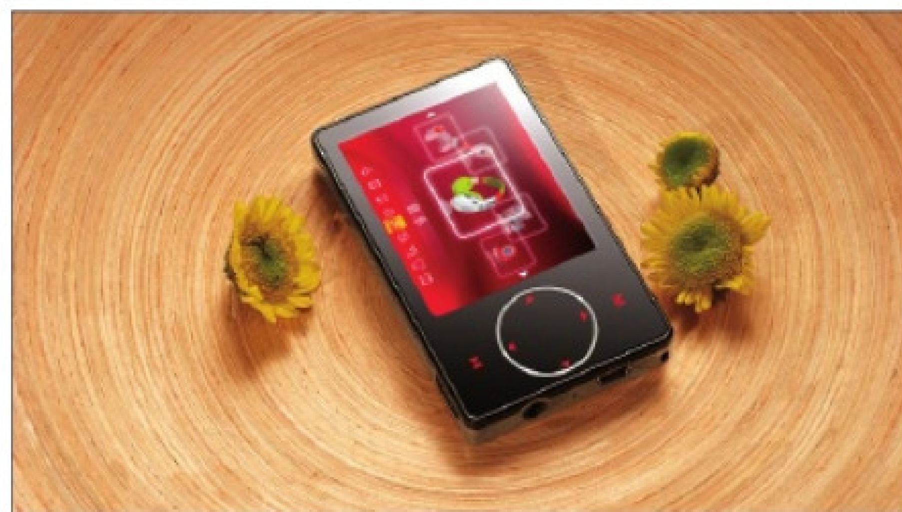


iPhone

毫无疑问，iPhone绝对是最热门的产品，关于它的口水充斥着各种媒体。当然，拥有11.6毫米的厚度，320×480分辨率，带触摸控制技术的极致3.5英寸宽屏，200万像素摄像头，8GB的容量大小，而且操作系统是完整的Mac OS X内核，任何这样素质的手机都应占据报刊的头条，更何况是被奉为工业设计大神苹果发布的产品。不过iPhone虽然功能强悍，却并非是人们想象中通常意义的智能手机，苹果将会严格控制iPhone的软件开发。事实上iPhone基本没有软件扩展的可能，既不可能使Mac OS X的应用程序运行，也不允许第3方编写iPhone软件，甚至目前还不能支持Flash和Java，尽管拥有8GB的超大容量却只能祈求苹果公司能够自己来填满它。此外，苹果已同AT & T旗下的Cingular无线达成协议，由后者在美国独家经销iPhone。4GB和8GB售价分别为499美元和599美元，短期内国内用户就只有流流口水的份了。

市场热递

台电新品巧克力C260确实魅力非凡，2.4英寸QVGA高分辨率26万色彩屏，“一触即红”人体感应触摸按键，9.8毫米极限超薄的巧克力时尚外观，支持Micro SD插卡实现容



害羞了？一碰脸就红

量扩展，发布之初即成为最受市场关注的数码产品之一。作为2007年标志性的数码播放器，台电C260采用流行的瑞芯微解决方案，拥有极致性能参数同时成功控制住成本，正式上市更报出惊人价格——1GB/399元，确立了中端视频MP3市场价格的新标杆。

一句话点评：具有时代气息的工业设计，拥有精致考究的时尚造型，这绝对可以成为用户忽略音质一般的理由。

技术前沿



800×480分辨率的手机屏幕

日本运营商KDDI推出了10款新手机作为春季的产品线，当然它们是由日立代为制造的产品。其中W51H竟然采用2.9英寸IPS面板的WVGA（800×480）屏幕，一举夺得手机屏幕分辨率之冠。相信无论看照片、播视频还是浏览网页，超高分辨率的屏幕都会表现出绝对优势。为了方便在这个超大的屏幕上操作，日立还设计了智能感应器的功能，也就是利用在屏幕旁边的指纹辨识器，实现卷动、4方向移动、点击等功能，让网页浏览更方便。相较而言，W51H的其它规格包括2百万像素摄像头、GPS、30MB内置内存、Micro SD插槽等只能算是日系手机的常规配置，可惜的是这样强悍的手机无法在中国上市。



A-DATA推128GB 2.5英寸SSD硬盘

铼德在CES上宣布，他们的SSD固态硬盘产品将于今年内出货，而且1.8英寸16GB SSD硬盘的OEM价格仅为169美元；同时铼德还能提供32GB SSD硬盘，不过具体价格就不明了。紧接着PQI也发布新2.5英寸64GB SSD硬盘，不仅容量创纪录地比铼德和Sandisk大上两倍，而且是世界第一款SATA接口固态硬盘。不过这个纪录也没保持几天，A-DATA就发布了SATA Ⅱ接口的128GB 2.5英寸SSD，同时1.8英寸64GB SSD和32GB ExpressCard SSD也会在今年第1季度末上市。虽然PQI和A-DATA的具体价格还不得而知，但接二连三的产品发布信息，以及不断攀升的容量都说明固态硬盘的春天就要到啦！



密度最高的16Gb NAND闪存

为了避免三星在NAND Flash世界市场独占技术鳌头，东芝和Sandisk共同发表了号称密度最高的单芯片MLC NAND闪存。新的8Gb（1GB）内存预计在今年第1季度上市，而更惊人的16Gb（2GB）芯片则预定在第2季度上市，实际上这颗芯片应该就是Sandisk的新32GB SSD的幕后功臣。不过TOSHIBA-Sandisk今天发布的芯片采用的只是56nm工艺，对于掌握着50nm工艺技术的三星如果觉得有必要，生产同级甚至更高级的产品应该不是问题。不过对于我们消费者而言，不管谁胜出都无所谓，只要内存价格继续在竞争中下落就好了。

奇思妙想

Sleek Audio新款耳机SA6在高端耳机拼杀出一条血路的秘诀，就是利用积木型部件创建出独家的可变动音平衡系统（Variable Equalization(VQ) System），在高音（b）、低音（e）组件（各有3种）可自由拆换配对的情况下，从而调整出针对音乐特性最适合的组合。其实耳机同时可拆换的部分还不止如图示而已，连音源线也可拆换，据说将来可能会有蓝牙版本的接头（d）。预计Sleek Audio SA6的售价为250美元，并从2007年3月开始接受预定。嗯，让人心动的积木玩具啊！即使SA6的音质不是最好，至少搭配趣味性会是创纪录的。



积木玩具？其实我是一款耳机

由Yanko Design所设计的Memory Infinite，简单来说就是USB随身存，不过它与现在市面上的随身碟有几个不同的地方。首先Memory Infinite可随意弯曲，其次头尾分别有一公一母的USB接头，最后它可以串接起来增加内存容量。真是非常棒的设计吧，只不过到目前为止还只是个……设计。然而，抛开技术实现的方法不提，这设计本身还真是让人们值得期待。



贪食蛇，USB存储的接力延伸



头牌新闻

还是不便宜——Windows Vista全球正式上市

■ 本刊记者 龙猫

太平洋时间2007年1月29日下午1:45（北京时间1月30日凌晨5:45），微软公司主席比尔·盖茨在纽约时代广场举行了Windows Vista和2007 Microsoft Office System的生命周期启动仪式。而北京时间1月30日上午，微软公司也在北京面向全球消费者宣布这两款微软最新旗舰产品正式上市。全球共有包括中国在内的70多个国家和地区、39 000多家零售渠道店及在线商店开始面向用户展开零售。微软公司资深副总裁、全球OEM事业部总裁斯科特·迪瓦莱瑞（Scott Di Valerio）、微软公司资深副总裁兼大中华区首席执行官陈永正，与来自国内外PC厂商、硬件设备制造商、软件开发商、内容和服务提供商以及渠道商等业界30多家合作伙伴、数百名嘉宾共同出席了北京的发布仪式。斯科特表示，此次发布对于微软和整个业界而言都是一个重要的时刻。Windows Vista和2007 Office System是微软史上质量最高、测试次数最多、最全面的Windows和Office产品。预计Windows Vista将成为微软有史以来部署人数最多、部署速度最快的操作系统。

据称，微软已决定将Vista 50%的客户服务放在中国。微软表示，此举并非由于中国人力成本低廉，而是考虑到大量中国工程师参与了Vista的开发才作此决定。不过，在谈到关键的价格问题时，微软并未公布Vista的零售价。微软表示，由于Vista分为OEM版、批量零售版和零售版等版本，价格根据客户采购量的不同分别制定，因此无法公布。但在北京中关村的连邦等软件店中，Windows Vista已开始上架销售，零售价从最低2000元到最高2600元不等。这显然与2006年11月30日的Vista商业版发布会上，微软公



微软公司资深副总裁、全球OEM事业部总裁斯科特·迪瓦莱瑞与众多合作伙伴共同为Vista庆生

司相关负责人透露的“Vista中国区售价将是全球最低的”不符。此次将同步推出预装Vista操作系统电脑的十几家整机厂商均表示，其Vista电脑的售价并不会比预装Windows XP的产品高出太多。看来，所谓“中国区售价将是全球最低”这一说法将主要体现在OEM版本上。



软件圈

IDOL7.0抢夺企业搜索话语权

2007年1月中旬，企业搜索引擎厂商Autonomy再次在中国市场发布了其核心的智能信息处理层最新版本——IDOL7.0。它不但整合了Autonomy旗下部门Virage的视频检索功能以及etalk部门的语音检索功能，



还增加了更多的智能化操作。另外，由Autonomy公司提供核心技术支撑的视频搜索网站OpenV可做到对视频内容所有的数字流、每一帧、每一画面进行提取、分析。因此，OpenV有可能成为国内最具亮点的中文电视及视频搜索平台。

安全产品送福字

春节之际，赛门铁克公司特别推出“送福贺新春 诺顿保平安”的优惠活动。自即日起至2007年2月底，凡在指定店面购买诺顿网络安全特警2007简体中文版或诺顿防病毒软件2007简体中文版，即可获赠诺顿新春大礼包（数量有限，送完即止）1份，内含福字、剪纸和红包。

三强联手发动美学革命

2007年1月19日，当代最有影响力也最受争议的设计大师、协和飞机和宝马汽车的设计者、78岁的克拉宁（Luigi Colani）再次光顾中国，与中国KTV行业的顶尖视频点播供应商雷石公司和享誉欧洲市场的高档视听技术设备提供商欧博公司在北京签订3方合作协议，同时宣布成立中国KTV体验改善联盟（KEIA）；KEIA将投资200万元建设国内KTV行业第1家专业KTV体验改进研究中心。



合作三方在发布现场

用蓝牙聊天

日前，国内手机软件开发商唐图科技推出了一款基于蓝牙聊天的手机软件boni。利用该软件，用户除了可进行蓝牙范围内的boni用户搜索和实时聊天外，还能方便地进行好友管理、设定定时搜索、编辑个人名片等功能；同时，针对蓝牙搜索范围小、搜索结果变化大的特点，还可对搜索结果出现的次数进行累



计，从而对经常能遇到的用户建立起“最熟悉的陌生人”的概念。这将大大消除蓝牙聊天的陌生感，更易于为用户接受。



硬件店

MP4之后是MP5?

2007年1月30日，爱国者于北京中关村鼎好数码商城推出最新的PMP播放器——P881。这款号称“MP5”的产品采用ARM11芯片处理器和基于Linux系统的开放式平台，由于内置了Real视频格式的播放功能，除了DivX和Xvid格式之外，还可播放rm以及rmvb格式的多媒体文件和Flash文件。同时，开放式平台设计也使它的OTG功能应用更加多样化。爱国者移动存储总经理高哲表示，未来P881的用户可能获得GPS、DVB-T/DMB-TH、WiFi、BlueTooth等功能扩展，以及支持PDF、PPT、Word、Excel等文件格式。



WINTEC安豹DDR2 800 512MB内存

近日，WINTEC（美商威特）针对中高端玩家市场推出了AMPO安豹DDR2 800内存。单条容量为512MB，具有4-4-4-12的超低时序，还为广大用户提供3年包换、终身质保的售后服务。市场参考价：380元（512MB）。

P9657AA主板不足千元

富士康近期推出的P9657AA-8KS2H主板采用Intel P965＋ICH8芯片组，全面支持P4/XE、Celeron D及Pentium D等LGA 775处理器，整合了7.1声道声卡和千兆以太网卡，并引入了独立的智能控制芯片——FOX-ONE，提供了“超系统电压及大幅提升超频能力”和“自动侦测与调整系统状态”功能；通过了欧盟RoHS环保认证。市场参考价：965元。



X1950GT显卡，1099元上市



近日，蓝宝推出了RADEON X1950GT显卡。采用80nm工艺的RV570GT核心，拥有36个像素渲染单元和256b显存位宽，默认频率为公版设定的500/1200MHz，并留有很大超频空间。视频处理方面支持1080P H.264硬件解码技术和HDCP规范，为日渐普及的HDTV和Windows Vista系统提供更好的支持和兼容性。



睿对话

PNY亚太区资深行销协理刘志坚：“威盘”为Vista加速！

■本刊记者 壹分

随着Vista系统的正式发布，无论是对内存的需求还是新的ReadyBoost功能，都为内存与数码存储市场带来了新的机遇。PNY也借此机会正式向中国市场推出了支持ReadyBoost功能的2GB“威盘”（mini设计的闪存盘）和频率高达1066MHz的DDR2台式机内存，同时宣布自有品牌的显卡正式开始在我国销售。

大众软件：PNY宣布本次推出的2GB威盘能支持Vista的ReadyBoost功能，并且会尽快通过微软的相关认证。请问Vista对闪存盘的具体要求是什么，威盘又有怎样的优势来支持此功能？

刘志坚：Vista对闪存盘的要求分为两种，其中入门级标准要求随机读取速度为2.5MB/s，写入速度为1.75MB/s。目前，PNY威盘的随机读取速度为5.75MB/s，写入速度为2.75MB/s。威盘是专门针对亚洲市场而设计的产品，在其耐磨度方面，通过9000次插拔试验，并且支持ReadyBoost功能是我们的最大优势。

大众软件：去年PNY曾规划以存储卡作为打开市场的先锋，随后依次是内存和显卡产品。如今PNY同时推出内存和显卡产品，这是否意味着PNY认为自己的存储卡在中国市场已经取得了成功呢？

刘志坚：并不能完全说是PNY在存储卡市场取得了成功，内存及显卡同时推出只是为了顺应当前市场发展的时机。为了抓住操作系统变革带来的机遇，我们将加大内存及显卡的推广力度。凭借PNY内存、显卡在欧美市场很高的占有率，借势而行对于PNY品牌的推广及产品的销售有着重要的作用。

大众软件：2007年在内存和显卡产品方面，PNY将会有怎样的规划？

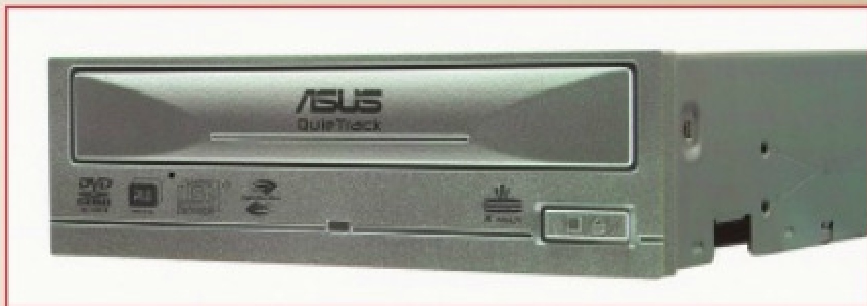
刘志坚：显卡将作为今后的重点发展方向之一，以NVIDIA的产品为主，考虑到目前的市场状况，PNY不会在国内市场推出较早的GeForce 6/7系列的产品，而是全力推广最新的G80系列。DDR2 667及800MHz的内存产品将是今年主要推广的产品。而不论出于提升产品的利润还是塑造品牌的形象，PNY都会进一步向高端品牌迈进。另外，内存产品近期即将获得NVIDIA方面的相关认证，为消费者提供更好的品质保证。



PNY亚太区资深行销协理刘志坚

华硕极速光雕王

2007年1月25日，华硕推出了一款华硕光雕王DRW-1814BLT刻录机。该机采用SATA接口，拥有当前最快的18×DVD+R/-R刻录速度和14×DVD-RAM写入，并采用华硕专利的Flextra LinkTM废片终结刻录技术，确保高速刻录稳定性与安全并支持光雕刻录。市场参考价：359元。



希捷科技2007财年第2季度财务报告

2007年1月25日，希捷科技宣布，2007财年第2财季（2006年10月1日～12月29日），该公司收入达30亿美元（纯收入1.4亿美元），其中约2亿美元来自原迈拓产品。在此季度中，希捷在消费电子应用领域的硬盘出货量达到创纪录的700万台，在移动计算市场出货量达到每年52%的增幅。

北大学者解读“戴尔效应”



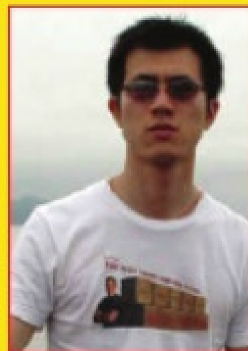
2007年1月26日，北京大学公布了《戴尔与中国经济增长》报告，阐述了跨国计算机制造商落户中国所带来的巨大经济效益。这份报告由北京大学深圳商学院和北京大学中国经济研究中心的项目研究小组经过6个月的研究而完成，海闻教授担任项目研究小组的领导。这项研究通过精确的量化分析，来衡量戴尔对中国工业生产、就业、税收和GDP等方面的影响。同时，研究还从以下3个角度诠释了戴尔对中国经济效率提高的积极影响：加快信息技术扩散、提升供应链效率以及引导本土企业与国际市场接轨。报告将这种综合影响称为“戴尔效应”。该报告在当天由商务部投资促进事务局、北京大学和中国外商投资企业协会联合在京举办的“外商投资与构建中国和谐社会——经济增长与社会责任”高层对话活动上正式发布。

网络帮

互联网今天什么最热？

2007年1月30日，中国互联网协会发布了《INTERNET GUIDE 2007中国互联网调查报告》的10个分类领域市场规模数据和增长率。10个热点领域依次为：旅行预订服务、房地产服务、人才招聘服务、电子邮件服务、游戏资讯服务、音乐服务、视频点播/直播市场、交友服务、网络安全服务以及数字杂志服务。报告显示，在10个公布的热点领域中，其2007年的增长率均超过了30%；其中互联网音乐服务（不包括彩铃等SP业务）的增长率高达132%，显示了良好的发展前景。本次调查于2006年6月开始，12月底结束，是中国互联网发展领域每年一度规模最大的市场调查；由中国互联网协会主办，DCCI互联网数据中心负责实施。

记者言



渐行渐远的ThinkPad

■ 本刊记者 龙猫

几天前，一个做基金的朋友花11 000元买了台ThinkPad X60笔记本电脑。买的时候销售人员满嘴“酷睿”“双核”“性价比”，天花乱坠地说了一大堆。朋友不懂这些高科技名词儿，但他听说过“IBM，黑色的”是高效坚固耐用的代名词，便不假思索地付了款。可没用几天，朋友就跟我嚷嚷说他上当了：这“双核”IBM一点也不快，系统启动、程序运行和打开网页的速度与以前他用的老奔4没什么区别，让我务必帮他看看是不是买到了假货。我看到他的这台X60后，不禁哑然失笑。机器虽然是纯正的全新行货，却只配备了可怜的256MB内存，难怪干什么都慢。



“IBM”标志的消失也许代表的是一个时代的终结

在我的记忆中，这种畸形配置只有在奔腾4处理器刚刚发布的时候出现过。当时一些厂商为了降低成本，纷纷打着“低价奔4”的幌子推出采用32MB内存和15英寸显示器的怪物电脑。不明就里的消费者买回家后用起来自然很不爽，便把责任推给机箱上花花绿绿的奔4商标——英特尔为此还受了不少冤枉气。没想到，在今天这个PC市场价格透明、竞争剧烈，整机厂商恨不得把酷睿2和1GB内存作为基本配置的年代，这种惊天地泣鬼神的配置竟然借尸还魂，附身在曾经被无数用户奉为神物的ThinkPad身上，实在令人叹息。

从联想新发布的X60等机型上可以看出，伴随了ThinkPad品牌15年的“IBM”三色标已不复存在。逐步消除IBM的影响，取而代之让人们接受“Lenovo”，也许正是联想的策略所在，这并无可厚非。但从前一段时间的主板飞线事件，到今天采用屏幕排线外露设计，再到这样的畸形配置，我不禁想问，联想接手后，ThinkPad还剩下了什么？而当我看到联想，这家中国公司生产的ThinkPad高端宽屏机型T60P的国内行货报出了令人咋舌的45 999元的高价，其相同配置的水货价格却仅为24 800元，和行货整整相差2万余元时，我突然意识到，原来ThinkPad上消失的早已不仅仅是“IBM”这3个字母了。P



头牌新闻

CIG借力“数字奥运”

■本刊记者 冰河

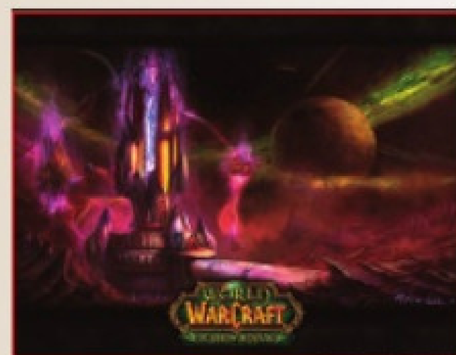
2007年1月29日下午，“我们的奥运”大型系列文化活动之“我们的数字奥运”活动启动新闻发布会在人民大会堂隆重开幕，2008北京奥组委、信息产业部、北京市政府、中华慈善总会、中国文联等相关部委、政府、中央单位、民间组织的领导及各在京主要媒体记者出席了此次活动的启动仪式。此活动是经2008北京奥组委批准，中华全国总工会、中华全国妇女联合会、中国文学艺术界联合会、中国人民对外友好协会、中华全国工商业联合会、中华全国青年联合会、中华海外联谊会、中国残疾人联合会8家中央单位发起的大型系列文化活动。作为本次活动一大亮点——“我们的数字奥运”于2007年1月29日在人民大会堂正式启动，并将陆续在全国展开。会上，信息产业部副部长蒋耀平，“我们的奥运”组委会执行主任、中国文联党组副书记、副主席覃志刚，中国电子竞技大会CIG主席常延廷，北京奥组委执行技术部部长杨义春，北京奥运经济研究会副会长、秘书长陈剑，中华慈善总会副会长张汉兴等作了重要发言。

活动组织方信息产业部中国电子竞技大会组委会（CIG）表示：“我们的数字奥运”在8家中央单位和信息产业部支持下，借助CIG 6年来在数字娱乐领域的专业赛事活动经验，利用数字娱乐、数字出版、动漫创意、互联网和移动服务等大众参与性极强的数字文化手段，吸引更多的民众加入到支持、关注和宣传2008年北京奥运会的行列中来，参与奥运赛事、了解奥运知识、体验奥运氛围、感受奥运文化，以奥运概念拉动数字娱乐产业的发展。通过开展全国范围的作品征文、电子竞技、创意大赛、文化周等专项活动，“我们的数字奥运”将掀开奥运史上利用数字技术手段、网络文化载体、数字娱乐媒介大规模宣传奥运文化的新篇章，彰显“科技奥运”“人文奥运”和“绿色奥运”的独特魅力。



晶合热点

《魔兽世界》资料片尘埃落定



2007年1月30日，为外界长期关注的《魔兽世界》资料片《燃烧远征》在中国地区运营权问题终于有了一个明确的答案。尽管的确存在许多分歧和争吵，但上海九城还是成为《燃烧远征》在中国地区的唯一代理运营商。这也让长期困扰中国网络游戏行业的一个悬念终于有了答案。资料片的出现，使得九城将继续凭借《魔兽世界》的威力，成为中国网络游戏行业中最有实力的运营商。

《天机Online》3国签约



2007年1月20日，渡口网络在北京举办了《天机Online》签约海外3国新闻发布会。在此次发布会上，泰国游戏运营商Winner online和印尼、马来西亚游戏运营商CIB与渡口网络正式签约，从而获得了该游戏在马来西亚、泰国、印尼3国的独家代理权。《天机Online》于2007年1月29日在中国大陆正式内测，渡口网络对此款新作充满信心，发出了“我们要拉动中国GDP发展”的冲天豪言。

联众的娱乐新方向



2007年1月23日，联众公司在京召开了年度战略发布会，宣布与可口可乐公司结成游戏领域合作伙伴。联众游戏品牌代言人周笔畅和《超级访问》主持人李静均参加了这发布会，从而为此次发布会的娱乐色彩添上了最浓重的一笔。会上，联众公司CEO伍国梁对外展示了过去一年新策略经营下所取得的一系列成果，并重点推出了2007年全新概念、在领先技术下打造的精品社区；同时，可口可乐公司和联众共同宣布“iCoke&Ourgame结成游戏领域合作伙伴”的发布，这两家公司将在www.iCoke.cn网站的游戏领域展开多方位的深入合作。

猫终于扑下水

2007年1月23日，千橡集团旗下的猫扑网与广州网游数码正式签约，猫扑网将代理广州网游数码制作的Q版免费网络游戏《大话战国》。广州网游数码的骨干成员原多在网易游戏部门任职，他们也曾是网络游戏《天下》和《大话西游》系列的核心研发成员。千橡集团董事长兼CEO陈一舟说，“我们曾做过猫扑网的用户调研，发现其与网游用户高度重合。”他认为猫扑网已是一个有网游特点的社区，如3000多万高黏性的注册用户，可直接通过“猫扑通行证”进入《大话战国》。

腾讯2006中国网络游戏风云榜公布



2007年1月27日，由腾讯网主办的“2006中国网络游戏风云榜”颁奖仪式在京召开。本届“2006中国网络游戏风云榜”共获得4 423 354张独立IP投票，成为中国玩家直接参与样本调查数最大的游戏排行榜单。在榜单中，《魔兽世界》依然囊括了除最受期待网游和最受欢迎2D网游以外所有奖项的第一名，国产网游也比去年有更多的游戏上榜，《QQ幻想》《完美世界》《封神榜》《刀剑Online》等国产游戏排名还在国外游戏之上，这也验证了2006年国产网游产业的突飞猛进。

网易否认合作腾迅

2007年1月27日，国内某著名财经报刊发文章称网易公司有意分拆重组网

络游戏部门，并与腾迅合作成立新公司负责具体工作，腾迅将占据新公司20%股份。对此网易方面表现出异常强烈的反应，不但公开发布声明全部否认，还表示保留权利追究媒体的法律责任。网易此前撤裁了游戏、健康、校园、旅游四大频道，引得外界对网易目前的经营状况颇有质疑。



晶合词汇

破解

“天下武功，无坚不破，唯快不破”，这是电影《功夫》中火运邪神牛气冲天的自白。虽然最后他差点被打出了蛤蟆原形，不过他这句豪言还是很有道理的。2007年1月28日，著名Xbox 360光驱固件破解者之一TheSpecialist放出一款新工具Hddhacker v0.5B，可让玩家在Xbox 360上使用自行购买的SATA硬盘，再也不需要为20GB的微软原装Xbox 360硬盘花上100美元了。目前该工具只支持西数Scorpio BEVS系列硬盘（20GB或更大容量），且只能访问和微软原装硬盘同样的容量（20GB），要想访问更大容量得等待微软发布容量更大的Xbox 360原装硬盘才行。显然微软众多牛人的技术保障没能挡住民间高手，验证了TheSpecialist（翻译过来就是“专家”，名不虚传）的水平，而且从破解的速度上来看，的确也是很快、非常快、相当的快了……

真人PK

玩游戏玩到真人PK，对于熟悉网络游戏的玩家来说并不陌生，不过这次真人PK的主角不是游戏玩家，而是游戏公司的地面推广人员。据悉就在游戏年会的举办地成都，因为老板们的光临，各个游戏企业的推广人员都格外卖力，金山和征途两家企业的推广人员竟然在网吧中因为海报张贴而发生肢体冲突，最终双双进了派出所，两位驾临成都的幕后老板不知会奖励还是惩罚这两位敬业的企业员工。

Xbox绑架案

近日美国密苏里州警方成功破获一起绑架案，一名失踪近一周时间的13岁男孩偶然间被巡逻的地方治安官发现。当警方顺藤摸瓜找到绑架者、现年41岁的Michael Devlin的住址时却惊奇地发现，另一名失踪已4年之久的15岁男孩Shawn Hornbeck正在Devlin家中玩着Xbox 360。而后来的证据表明，绑架者并没有对Shawn Hornbeck采取太多的约束措施，他甚至有数次独自外出购物的经历，不过最后都回到绑架者的居住地。警方认为，绑架者家中的Xbox系列游戏机和琳琅满目的游戏才是困住Shawn Hornbeck的真正原因。这个案子告诉我们，美国人也同样需要我们的游戏防沉迷系统。



晶合声音

从“西山居”到“侠义道”

■ 本刊记者 生铁

裘新、李兰云、罗晓音，昔日的西山居三剑客，由他们之手创作的单机游戏《剑侠情缘》曾经为广大玩家打开了一扇虚拟武侠世界的大门，而今为了《侠义道 II》，三剑客再次聚首。目前TOM已获得《侠义道 II》的独家代理权，并将在3月底进行公测。为了解《侠义道 II》的更多情况，我们特地走访了裘新、李兰云和罗晓音先生。

大众软件：《侠义道 II》为何最终确定由TOM运营？

裘新：第一是实力。TOM在线本身是纳市上市企业，各种市场资源十分丰富，企业操作规范，具备了运营一款成功大型网游的先决条件。第二是决心。《侠义道 II》产品的品质得到了TOM公司上下一致的认可，决策层也愿意倾全力支持这个产品，争取使TOM在游戏业务也一举进入中国网络游戏一线阵营。第三是默契。早在2005年，双方就《侠义道 I》开始了联合运营，迄今已一年多了，彼此对对方的技术能力、工作习惯都非常了解和有信心。

大众软件：请谈一下这两款游戏的区别。

李兰云：我觉得《侠义道 II》和“剑网”就是创新与继承的区别。“剑侠”系列游戏已在国内发行了10年，积累了众多用户，所以西山居更注重“剑侠”系列的延续表现力；而《侠义道 II》则在一个全新角度来阐述我和裘新心中的经典武侠世界，是为更多真正懂得武侠的人而创造的。



三剑客侠者风范，左起罗晓音、裘新、李兰云

大众软件：罗晓音亲自创作本作的主题曲，还要亲自演唱，是这样吗？

罗晓音：确实是这样，我这次为这个游戏专门做了新的主题歌，旋律基本出来了。我唱不唱这个问题得看大家的意见，而且最近一些时间我的嗓子并不是很好，我个人觉得自己的嗓子还没有很好地恢复过来，呵呵。



晶合新作

《模拟人生》再出新篇章

2007年1月17日，美国艺电（EA）宣布：《模拟人生》游戏系列作品新作《模拟人生：生活物语》 上市。“每个人都喜欢听故事，而《模拟人生：生活物语》正为玩家提供了两个美妙的浪漫喜剧。”模拟人生工作室副总裁Rod Humble说道，“对于那些对《模拟人生》感兴趣的人而言，《生活物语》是一个老少咸宜的趣味游戏。”Humble认为《模拟人生》的世界将为浪漫喜剧提供最完美的舞台，并且为向往移动浪漫的用户进行了专门的系统优化。

《奇迹世界》启动内测



广受众多玩家瞩目的网络游戏大作《奇迹世界》于2月2日展开内测。运营方九城表示，《奇迹世界》所展现的是玩家从未想象和经历的一个全新世界，在游戏模式和内容上均有众多独特创新。而运营方在网络服务上也采用了新技术，全力保障网络的通畅连贯，绝不会出现游戏因涌入众多玩家而出现卡死、停顿的常见局面。

《倚天Ⅱ自由世界》展开封测

由中广网代理运营，韩国YMIR公司开发的全3D MMORPG网游《倚天Ⅱ自由世界》进入封闭测试阶段。新作是在原《倚天Ⅱ》基础上重新开发的换代网络游戏，发行方声称新游戏采用重新制作的SDVIRS（超级动态虚拟即时还原系统）3D引擎，真实营造出各种华丽的动态格斗效果。《倚天Ⅱ自由世界》以三国战争为背景，通过宏大国战及帮派争霸的故事情节，将诸多特色系统融合到游戏中，并采用完全免费的游戏模式，一定会受到广大玩家的喜爱。



晶合人物

黄健翔：“这一刻我的灵魂附体于你！”



2007年1月24日，《魔域》（my.91.com）宣布邀请著名体育评论员黄健翔担任该游戏代言人。在合作签约仪式上，许久不见的“黄式解说”便重现江湖：“像男人一样战斗，像战士一样战斗。战斗，PK，在《魔域》的世界里，男人、女人，都具有同样的力量。在《魔域》的世界里，你没有名字，你就是一名战士，要为了争取最大的胜利勇敢PK，带上你的宠物，让我们一起去PK，让我们为战士欢呼，让我们为《魔域》欢呼。”而在此前的2007年1月10日，天纵网络也曾宣布黄健翔代言其旗下的休闲网游《踢踢球》。看来黄健翔如果只做体育解说员真有点屈才浪费，不过相信每个玩家都不仅仅希望与他一起战斗，而是希望他能灵魂附体到玩家身上……

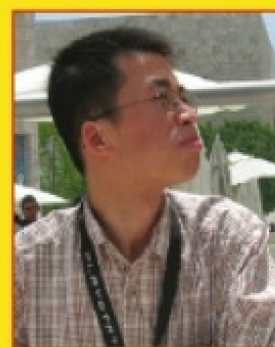




晶合快评

环保与审美的平衡哲学

■ 本刊记者 冰河



著名的媒体策划人费墨老师在电影中曾经无比苦痛地告诉过我们，长期面对一种事物，会有审美疲劳。所以，即便出于“环保”“健康”的目的，长期面对“绿色”的东西，一定会出现审美疲劳、有碍健康。当《征途》满面春光、满身春光、无法抑制外泄春光地向业界推出“风流同居，激情越野”新活动时，尽管这样的擦边广告词在游戏行业中真是很普通，但相信所有玩家和同行还是要注意一下。

在这个“响应国家绿色网游号召”，为玩家创造如梦幻仙境般“世外桃源”的游戏中，史玉柱推出了一系列绿色中带着粉色（应该是粉色吧，绝对不会是黄色，我们可以很严肃地说）的浪漫健康活动内容。比如这个“风流”，就是玩家可以接一个任务，在“世外桃源”中悄悄进入异性的温泉浴池。注意，是异性的，你可看到“满池皆露的盛况”（《征途》宣传词原话）。相应的，有胆量尝试的男玩家角色会遭到众MM角色的群殴，补偿是“海量的”经验值，系统还会将勇闯女浴池的勇士大名传播于整个服务器，让其流芳四野。不过女玩家角色进入男浴池的后果如何，他们没说。如果真有女玩家做这个任务的话，相信经验值一定是有的，而且也是“海量”。至于会遭到怎样的热烈欢迎，我不敢想象……至于“同居”，原来男性角色真的可以带一个女性角色的朋友同居一室。放心，这是游戏，你还怕他们做出什么爱做的事情么？那个所谓的“激情越野”，真的是把无法释放的激情都留到绿色的原野上。各位可以从游戏中得到一辆自行车，没错，是自行车，不是马或驴子来穿过绿色的原野。据说途中会遇到各种不幸的灾祸，比如失明、摔倒、混乱、定身等。能坚持到最后的，按名次有奖励和大量经验值，更重要的是，这个比赛“允许用各种方法阻碍对手前进”，与人斗才其乐无穷啊。怎么样？我这里有最新的钉子带，保证他自行车半路抛锚，100元人民币一个，来一个吧？什么？对手升级了金属轮胎？好吧，其实我这里还有反坦克地雷来着，伊拉克倒过来的，保证他开M1A1都过不去，就是价格贵点，500美元一个；进口货，名牌啊，萨哈夫的，要不要考虑一下……

不得不承认，史玉柱做的这款游戏实在是一款非常好的游戏，它在环保和审美之间找到了最佳的平衡点，并充分满足了大家的消费欲望。所以，我觉得他成为最近的网络焦点人物，实在是名至实归，名至实归啊！

前言

每当新的一年来临时，人们总是展望着各种各样的东西，好像所有美好的事情全都要在接下来的一年里发生。对未知事物的期待和揣测注定是个享受的过程，因为还没有到来，所以可以充分地想象、期待和评价。等到答案揭晓的时候或许会更好，或许会失望，而最终又会湮没在更新的潮流当中。所以想来想去，只有现在是最快乐的时候。

游戏市场有时就像手机市场，人们的喜好总是一阵一阵的，于是就形成了潮流。影响这股潮流的重要因素就是计算机技术的发展，这当然既包括硬件技术，也包括软件技术。RPG当道完了RTS当道，RTS当道完了FPS当道；2D当道完了3D当道，单机当道完了网游当道……归根结底，一切跟着潮流走，这点在国内玩家当中尤其体现突出。反观欧美市场，这个世界游戏大作的母巢，反而比我们要稳定一些，每年都有世界级作品诞生，每个类型都有出彩的地方。所以，不管国内的玩家如何热血沸腾，制作者如何信誓旦旦，每当新的一年开始时，我们还是要把美好的期待寄托在大洋的彼岸。

游戏产品很自由，既讲究老字号，也推崇新品牌。这使得每年的游戏佳作既有延续，又有创新，比起很多行业来说，这可是难得的好现象。新公司、新作品总是能打破陈规令人耳目一新；老系列也有老系列的优势和口碑，即便像《永远的毁灭公爵》这样的难产作品，也不失为一段佳话。预览2007年的游戏大作，你不难看到那些久违的名字，还有一些则可能是新系列的开始。不管之前这些作品透露过多少消息，这次再让我们整理和更新一番。毕竟，它们很快就要来了，或许会更好，或许会失望，在答案揭晓之前，我们还能继续期待。

2007年游戏大作巡展

■策划　本刊编辑部
■执笔　Suki、天使之翼、Griffin、黄金猪

Command & Conquer 3：Tiberium Wars
命令与征服3——泰伯利亚战争

即时战略	制作：EA LA	发行：美国艺电	上市日期：2007年3月
	推荐理由：名门之后——最精典的即时战略游戏品牌新作		

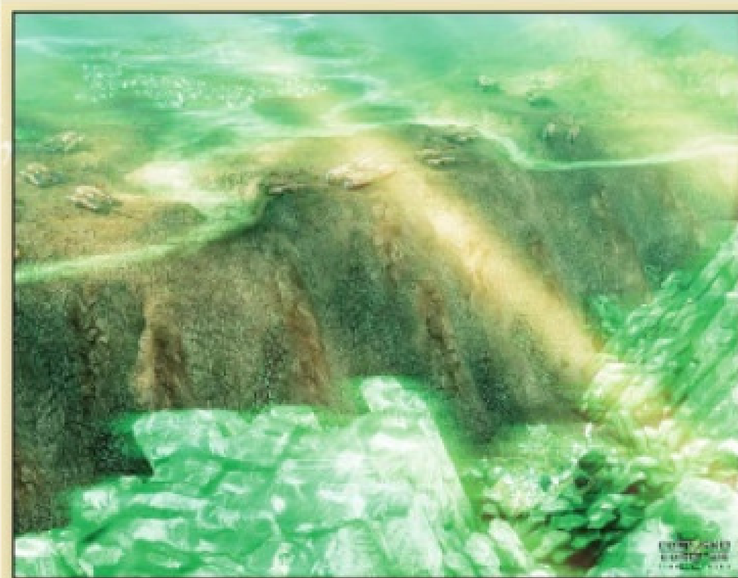
“命令与征服”，多么熟悉的名字。虽然这只是该系列的第三部，但它的历史比现在尚存的许多游戏系列更久远。十多年来，不管是“命令与征服”的分支产品还是正宗系列，都从未远离玩家。眼前这款该系列的最新大作，也早就在玩家和媒体的关注之中。

基于《沙丘》对即时战略的启蒙，《命令与征服》与生俱来地成为RTS的王者，从《星际争霸》开始接触即时战略的人是无法想象《命令与征服》的开创意义的。虽然这一系列始终都没有适合电子竞技的版本，但这并未影响它成为娱乐性极强的作品。从1代开始，游戏的背景就设定为世界两大势力对能源的争夺；直到第三代，“泰伯利亚战争”这个名字就已经表明，游戏的背景依然是能源争夺、政治倾轧和军事冲突。可能有人奇怪，为什么不换个故事呢？其实这正是《命令与征服》的招牌所在。这种围绕能源展开的政治、军事斗争是我们这个地球的主旋律，也是C & C的主旋律；如果制作者想讲另一个故事，他们会设计一个“红警”那样的分支系列。





故事发生在2047年。当时出现了特殊的“泰伯伦矿”，这是一种既危险又诱人的矿物，能够不停地自我复制，在发出强烈放射性污染的同时又蕴藏着巨大的能量。世界先进国家组成的高科技联盟GDI和狂热分子Kane领导下的NOD兄弟会同时看中了泰伯伦矿，军事冲突在所难免。而当双方为这一知半解的新事物打得不可开交的时候，在太空中一个强大的种族早就窥伺多时。就这个外星种族来说，唯一重要的是泰伯伦矿，地球人和蚂蚁没有什么两样。当这些异形降临的时候，战火和灾祸将横扫整个世界。



毋庸置疑，《命令与征服3——泰伯利亚战争》画面之绚丽足够耗尽你的显卡资源，为此你得到的是空前的视觉享受。改进版的SAGE引擎，对游戏中的天气渲染得如同真实一般。游戏的动态粒子系统对画面起到了至关重要的作用，通过它可以实现一个逼真的物理场景。例如车辆行驶时扬起的灰尘，子弹击碎物体时碎片飞溅的效果等。



泰伯伦矿（Tiberium）

泰伯伦矿是《命令与征服》世界中的罪恶和动荡之源，就像现今世界一样，哪里盛产石油，哪里就战乱不断。人类文明的存续太过依赖能源，这和旱季中的野兽争夺食物是同一道理。和石油不同的是，泰伯伦矿除了蕴藏着巨大的能量外，还具有极不稳定的易爆、辐射特性，而且最神奇的是它可以自我复制。泰伯伦矿的来源游戏中没有过多说明，只是说天外飞来一颗大陨石，上面附结着这种物质，砸在地球上后开始复制。

在历代《命令与征服》中，对泰伯伦矿的特征描述基本一致：

“矿石分为2种，绿色矿石是对人体有害的，步兵团经过时会中毒致死；蓝色的矿石极不稳定，随时爆炸，周围的车辆和步兵都会被波及。2种矿石的蔓延速度极快，对基地和其他建筑造成威胁……”

——《命令与征服2——泰伯利亚之日》

“泰伯伦矿是一种污染地球、具自行复制能力的外星物质，由于此物质的蔓延，令地球陷入放射冰河时期。”

——《命令与征服3——泰伯利亚战争》

也许这种物质是魔鬼精心制造出来的，既危险又诱人，而且无穷无尽。只要它存在一天，《命令与征服》就会延续下去。



当然，现在没有一款游戏可单独以画面一个因素搏得玩家的欢心，系统和细节的设计才是游戏的灵魂。虽然《命令与征服》系列属于正得不能再正的大作，但我们仍旧可以看到制作者对游戏的虚心改进。当年，即时战略游戏的操作风格和建筑系统分为C & C和“魔兽”两大派，其中C & C一派更是所有即时战略游戏的鼻祖。但在《命令与征服——将军》中，这种延续多年的风格发生了改变。从“将军”开始，该系列吸收了大量“魔兽”风格的优点。在《命令与征服3》里，我们可以看到用户界面和建筑模式中，融合了《命令与征服——将军》的命令界面，使玩家的操作变得更加简单舒适。大多RTS爱好者都觉得，每关游戏开始前在战略地图上指定战场很有运筹帷幄的感觉，可惜的是，从前的这种操作大多只是走个形式，至多不过是选择一下先打A关还是先打B关而已。这个细节问题在《命令与征服3》中得到了改善，在一些关卡前，玩家必须作出战略选择，而这种战略选择会直接影响到今后的游戏内容。如此种种细节的改进都令游戏突破以往的束缚，达到一个更高的水准。还有值得期待的就是，前面剧情中提到的外星人，这是在GDI和NOD纠缠了十多年后首次加入的第三方势力，无论是单位特点还是外形风格，都与C & C传统大不相同。而所有这些期待都只有等到游戏正式发行之后才能得到满足了。







Half-life 2：Episode 2
半条命2——第2章



第一人称射击	制作：Valve Software	发行：Valve Software	上市日期：2007年第一季度
	推荐理由：连贯的电影式情节和独特的物理系统实在令人欲罢不能		

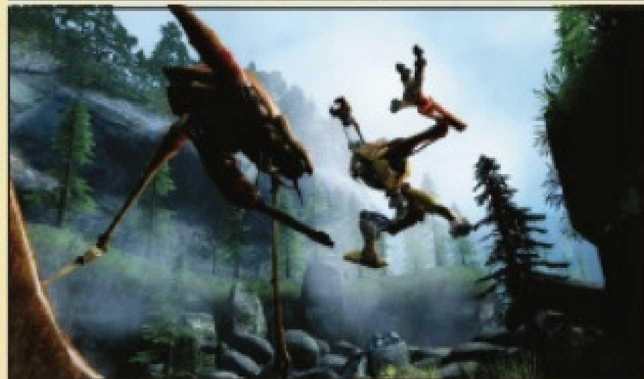


《半条命》是第一款开创了电影式风格的FPS游戏。自它之后，这种情节、场景、视角连贯融合为一体的第一人称射击游戏风靡起来；以《半条命》为基础的MOD，像《反恐精英》、Team Fortress等也获得了巨大成功。现在，在长久等待之后，人们终于得到了正宗《半条命》系列最新作的消息，这就是《半条命2——第2章》。





《半条命2——第2章》的故事与《半条命2——第1章》紧紧衔接在一起，讲述的是主人公在17号城市中继续穿梭奔走、传递那个神秘包裹。从透露的资料看，游戏画面得到了些许提升，也许这就是改良版Source引擎的新物理引擎“Cinematic Physics”的成果。《半条命2——第2章》和前作一样注重物理效果的表现，并提供了新的武器和载具。从透露的资料看，游戏更着力于人物与场景之间的互动关系，这也是《半条命》系列最显著的招牌之一。









对于这部作品，制作单位透露的资料很少，玩家看到的只是一次又一次跳票。不过，这次它离正式上市不会太远了。

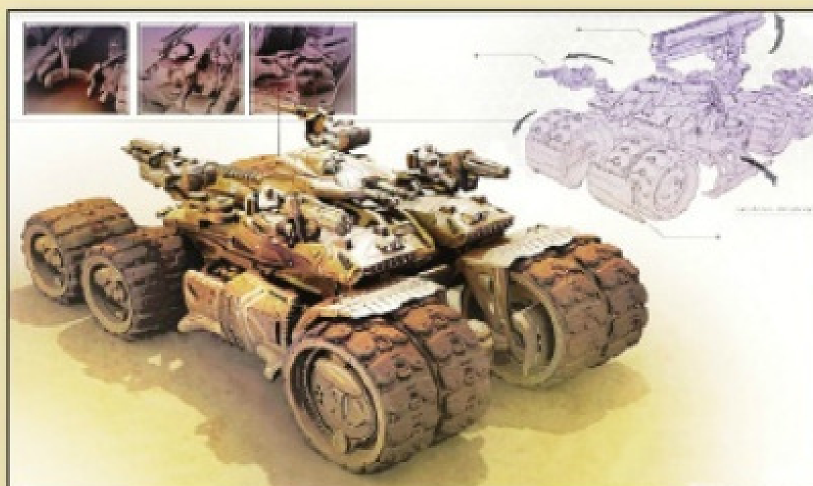


Unreal Tournament 2007
虚幻竞技场2007

射击	制作：Epic Games	发行：Midway	上市日期：2007年第三季度
	推荐理由：绚丽的视觉效果加上独特的载具作战，引导FPS竞技新潮流		

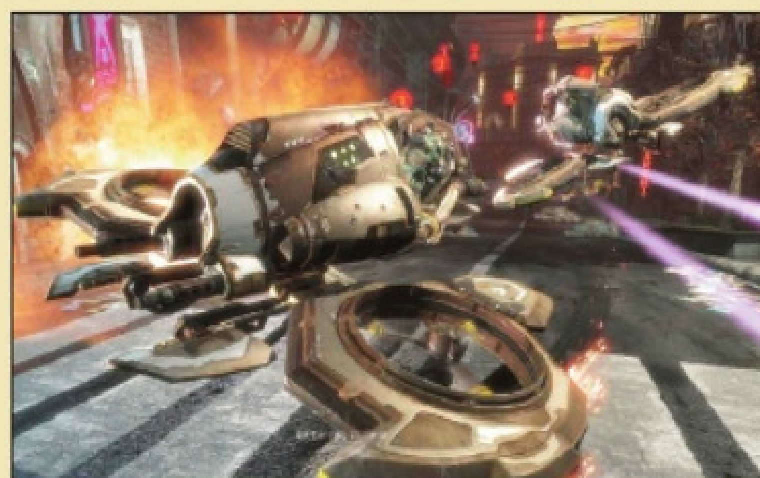
《虚幻竞技场2007》是款一拖再拖的游戏，本来计划在去年上市，但因种种原因延期到今年第3季度，这还是保守的估计。不过，游戏作品跳票本来就是很常见的事；如果再加上它的制作者有良好的口碑，那么跳票往往也不是什么坏事。该游戏之前的一个作品是《虚幻竞技场2004》。从名字上就可看出，这一代制作了3年。对于欧美游戏制作来说，3年是比较长的了。通常这只发生在名声煊赫的系列作品身上，因为制作者必须用足够的时间来超越上一代的成功。

说到《虚幻竞技场》系列，人们必然首先联想到它那同名同姓的引擎“Unreal”。就像这个名字所代表的含义一样，“Unreal”系列引擎造就了许多华丽虚幻的游戏世界，其名声几乎已超过了《虚幻竞技场》本身。《虚幻竞技场2007》所使用的Unreal 3.0是目前游戏制作界最先进的引擎之一，它能同时呈现数百万多边形的模型场景，对物理效果、光影效果的处理只能用“逼真”来形容。3D技术通常以呈现的多边形和贴图渲染来实现优秀的效果。从展示的画面中可以看到，Unreal 3引擎对模型、贴图的处理十分真实，对人物模型的表情处理也达到了乱真的程度。游戏中有些场景形态比较复杂，其动态光影效果显示了游戏引擎高超的技术能力。





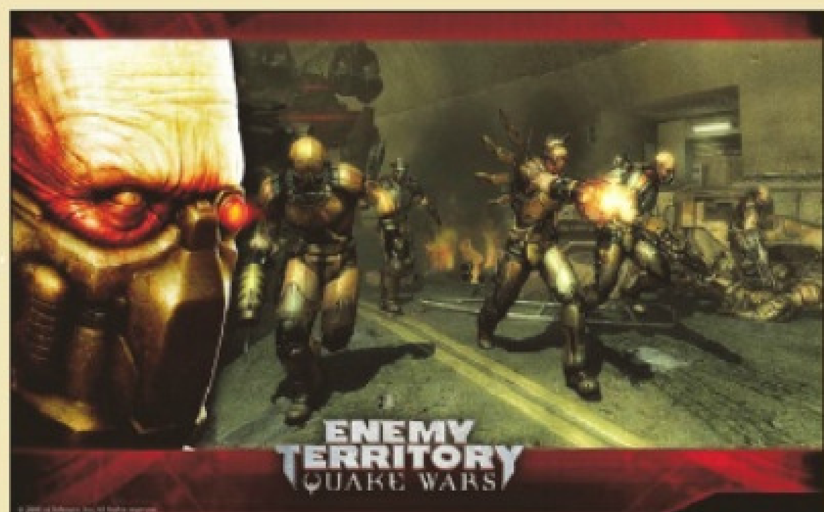
《虚幻竞技场2007》的整体画面依旧是突出绚丽和金属感，这对于动作性、竞技性很强的《虚幻竞技场》系列来说可能是最适合的风格。游戏依旧承袭了该系列的特点，无论是操作还是画面都最大程度地为快节奏战斗服务。在游戏的单人任务中，玩家仍然扮演一个战斗小队的队长，可以对同伴下达各种指令。NPC的AI水平也有所提高，不仅拥有自己的作战风格，还能比较主动地根据现场情况做出反应，这使得单人游戏中的虚拟合作成为相当重要的游戏组成部分。



相对于其他第一人称射击游戏而言，《虚幻竞技场2007》的多人对战模式是最具特色的。在《虚幻竞技场2004》中，我们就充分体验了乘坐各种载具作战的快感；在《虚幻竞技场2007》中，丰富的作战载具是其最值得期待的地方。《虚幻竞技场2004》最受欢迎的对战模式，就是能够发挥载具功用的Onslaught。为了将这一因素发挥得更好，《虚幻竞技场2007》中设计了更加多样化的载具，其中包括新的飞行载具。为了调节对战中的空战平衡，制作者还加入了新的空中闪避特性，让玩家操控的飞行器可以躲闪导弹等武器。在对战游戏中加入这么多因素，无疑对平衡性是一个考验。而游戏的制作者并不满足于简单地设计几种外形不同但数据大同小异的载具，他们希望在设计截然不同特点的载具的同时，还能够寻求竞技方面的平衡性，其难度之大可想而知。其首席设计师Jeff Morris表示，他不希望看到两个载具的不同仅仅是装甲、火力、速度上的差别，他们致力于设计功能完全不同却具备相当平衡性的游戏内容，为此他们重新设计了18种不同的载具。当然，竞技游戏的平衡还不止这么简单，在地图设计、限制规则等方面也要完全配合这些新的游戏元素。

最后要说的是，这款华丽的游戏可不是一般机器能够承受的。其最低硬件配置要求是2.8GHz处理器、512MB内存、GeForce 6显卡，较高端的配置要求是3～4GHz处理器、1GB内存、NVIDIA 6800 GT/Ultra或者7800 GT/GTX SLI。





Enemy Territory：Quake Wars
敌占区——雷神战争

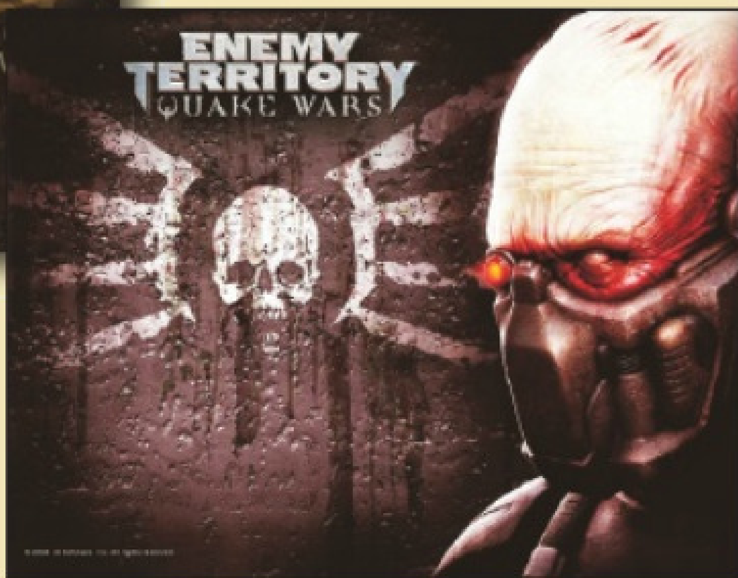
第一人称射击	制作：Splash Damage	发行：Activision	上市日期：未定
	推荐理由：倒要看看它和《雷神之锤4》的区别在哪里？		

只要看看Activision的名字，再看看“第一人称射击”这类型，就能判断出《敌占区——雷神战争》将是一款“雷神之锤”式的硬派FPS。作为曾参与开发过《雷神之锤4》（Quake4）的Splash Damage制作组来说，《敌占区——雷神战争》意味着一次新的挑战。虽然Quake类爱好者多是硬派FPS的死忠，但在面对市场上众多强劲对手的情况下，制作者也不得不考虑在游戏中加入动作之外的因素。和以往的同类游戏不同，《敌占区——雷神战争》加入了战略元素。在正式战斗开始之前，玩家需要建立自己的基地，建造雷达、炮台等建筑，然后再进入FPS模式的主要游戏内容。这种战略元素丰富了FPS的内容，但由于是在正式战斗之前布置活动，所以不会影响玩家所追求的一心一意的激烈战斗。



硬派FPS对图像效果的要求尤其高，《敌占区——雷神战争》作为该类型的主流作品之一，在图像处理方面必须做到无可挑剔。它使用改进的DOOM3引擎，MegaTexture的应用使得游戏里的场景实现了无缝衔接，动态光影、雾化特效和天气等效果将每一张地图渲染成带入感极强的战场。为了克服图像制作方面的一些难题，Splash Damage特别请教了id Software，并得到了后者大力的技术支持。为了有效利用资源，有些图像的具体细节是根据与玩家之间的距离来决定的。例如，当玩家没有开启狙击镜时，距离玩家较远的目标就不是很清晰；如果打开狙击镜观察目标，游戏画面就会呈现出一个细致的模型。由于这款游戏主要用来多人对战，所以网络资源条件也必须考虑进去；制作者将图像的物理特性分成常用和偶尔发生两种，通过分配不同带宽资源来传输数据。





作为多人对战为主的游戏，《敌占区——雷神战争》也拥有独立完整的故事背景。故事发生在Strogg异形生物第一次入侵、其首领被人类消灭之后的时期，讲的依旧是地球军队GDF和外星侵略者Strogg之间的战争。单人模式将剧情故事贯穿始终，主人公将一步一步击退外星入侵者。当然，最后外星人并没有被彻底消灭，游戏还引出了《雷神之锤》系列的情节来由。多人游戏模式中可选择的就是GDF和Strogg两大阵营。GDF一方的兵种分为步兵、侦察兵、狙击手、工程师、军医等，Strogg方拥有袭击者、渗透者、技术员等。这些不同的职业各自拥有独特的能力，他们之间的协同作战才是多人游戏的最大乐趣所在。



为了丰富游戏的趣味性，设计者加入了任务和奖励机制，当然这些都是小细节。在游戏整体内容设计上，《敌占区——雷神战争》突破了传统Quake系列的单调感，其中最抢眼的就是增加了超过40种的载具，包括摩托车、坦克、直升机等。游戏将战斗分为步兵作战和载具作战2种，后者的设计为战斗提供了更多的变数和乐趣。游戏中的载具被设计得各具特色，有些火力强大但行动不灵活，有些可以灵巧飞行但更容易成为众矢之的。其中许多载具是为双人驾驶设计的，虽然单人也可以操作，但由专门的驾驶员和射手联合操作时将会发挥其最强效果。





在加入诸多因素之后，我们可以看到《敌占区——雷神战争》吸收了许多其他游戏的经验。灵活的作风换取了更高的游戏性，这也是它区别于正宗《雷神之锤》的一点。即使Splash Damage和id Software有一些差距，大概也不希望玩家将二者混淆吧。



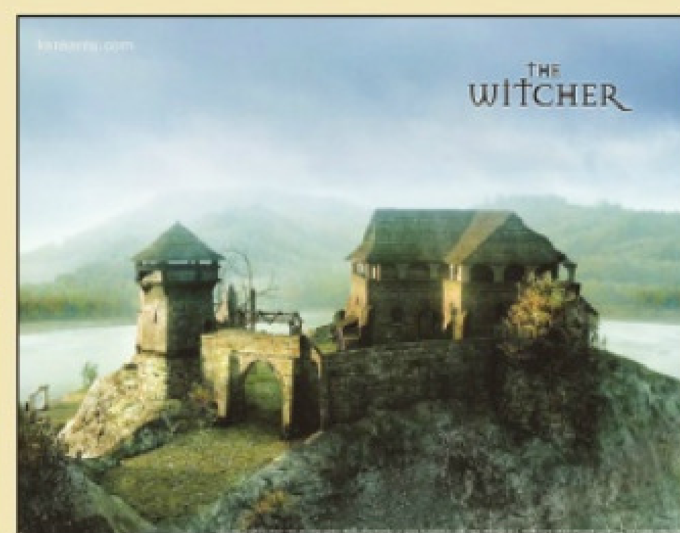
The Witcher
巫师

动作角色扮演	制作：CD Projekt	发行：CD Projekt	上市日期：2007年第二季度
	推荐理由：玩家行为决定人物性格，人物性格决定游戏结局——因此，你决定一切		

相信大家对《巫师》这个名字并不陌生，它在去年的E3上大放异彩。在众多优秀的同类作品中脱颖而出并不是件容易的事，制作者对游戏的角色扮演特性深入开发，令《巫师》成为一款既保持传统又颇具特色的作品。

《巫师》的开发团队CD Projekt是一家波兰公司，此次开发《巫师》使用的是《无冬之夜》的Aurora引擎。游戏的形式和《无冬之夜》《地牢围攻》等一样，是比较典型的动作角色扮演，不过没有采用西方人偏爱的D & D系统。《巫师》的背景故事源自波兰奇幻作家Andrzej Sapkowski的系列小说，游戏的整个世界观都是基于该小说搭建的，这大概算得上是波兰的民族游戏了吧。游戏世界由人类、矮人、精灵等种族及各种怪物组成。人类占有强势的统治地位，但被矛盾和分裂所困扰，渐渐地，大陆出现了一些关于世界末日的可怕预言。虽然大多数人认为这都是无稽之谈，但似乎危险和动乱却在一天天地多起来。我们的主人公Geralt是一位年轻的恶魔猎手，风趣、机智，外加一点毛躁，其实他是一个从小经过特殊培养的稀少人种——巫师。故事就从他寻找同族时遇到袭击开始。

《无冬之夜》的Aurora引擎算不上是最先进的技术，不过从《无冬之夜》的表现来看，它足以胜任更注重内涵的角色扮演游戏。事实上，CD Projekt对该引擎还是进行了改进的，尤其是贴图渲染方面做了大量的优化，出色的动态光影和物理系统营造出的场景十分逼真。特别值得一提的是，游戏实现了人物与场景之间大量的物理互动，人物可以搬动、毁坏、利用场景中的许多物体。大多数时候，这些动作并非是必须的，但这会让玩家感觉自己拥有更自由的选择，而不是像解谜游戏那样循着事先设定好的线索去行动。当然，作为角色扮演游戏，图像效果终究是辅助因素，丰富的情节、有趣的系统和庞大的世界才是RPG的关键。



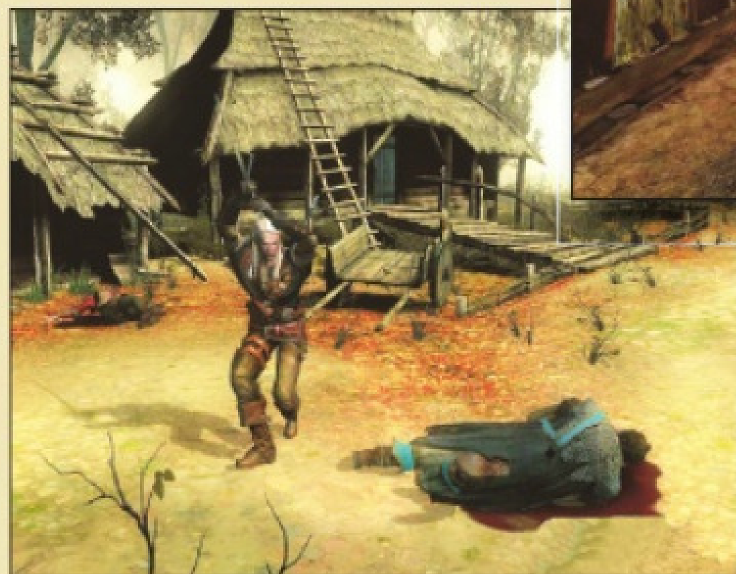






《巫师》在世界观上可以区别于传统的作品。首先是主人公的人格倾向由玩家自己把握，主人公不再像大多数游戏里那样注定是个正义的英雄，或是预先设计好的性格路线。在《巫师》一开始，我们的Geralt就像是一张白纸；随着游戏的进程，主人公的人格会因为所做的事或选择的方向而改变；到最后可能是个光明的使者，亦或是个阴险的坏蛋，也有可能只是个立场中庸的人物，不同的人格倾向会引导出不同的故事结局。这使得玩家可以主导游戏的进程，并能体验不同的故事经历。要知道，玩家的每一个决定和动作都决定着即将要面对的命运和结局。

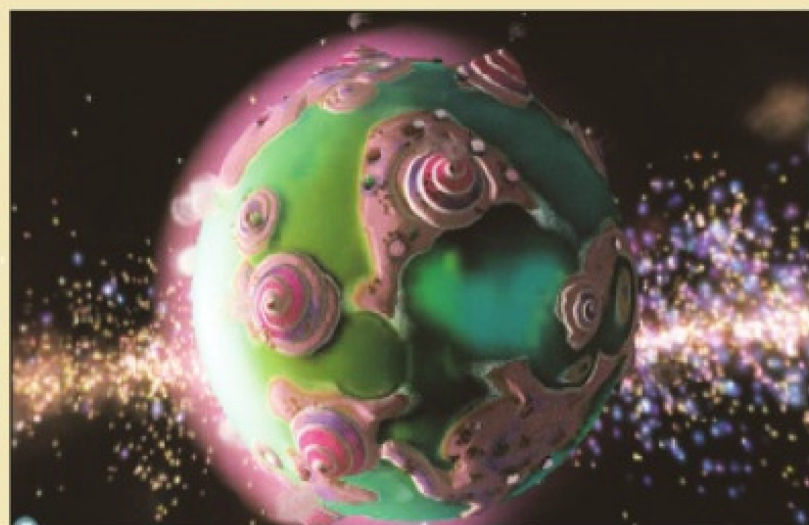




《巫师》的游戏人物设有4种属性：力量、敏捷、耐力和智力。这4项属性并不简单决定人物的相应属性数值，它们直接引导人物通向4种技能树；当一项属性达到更高的水平时，就可学习相应技能树上的技能了。不仅是技能树有创意，游戏里还设定了不同的武器属性和战斗风格。一些特定种类的敌人必须要用特定属性的武器才能有效地消灭，而攻击、防御、平衡3种战斗风格决定了主人公的整体作战思路。随着人物的提升和情节的进展，主人公可学会更多战斗技能；只需预先设定招式套路，用鼠标就可实现完美的操作。

《巫师》是一个建立在传统RPG框架上的新故事，对于习惯了D & D规则系统的RPG爱好者来说，一个来自波兰的原创世界太过陌生，甚至可能是不成熟的。但无论如何，游戏作品都需要新鲜的血液，之前每一个里程碑式的作品都是建立在这样的基础之上的。







Spore
孢子



模拟	制作：Maxis	发行：美国艺电	上市日期：2007年第三季度
	推荐理由：虚拟战争、虚拟历史、虚拟文明，都比不上虚拟大进化来得彻底		

在2006年北美PC游戏销售排行榜前10名中，《模拟人生》（The Sims）系列的各种版本占据了5个名额。也许对常年泡在网游里的国内玩家来说，这个结果有些无法理解；但在资深PC游戏爱好者的眼里，游戏最终追求的永远是自由的选择和无穷的扩展性。《模拟人生》通过对人们最熟悉的周遭事物的模拟搏得玩家的倾心，这不能不说是兵行险招。在诸多The Sims的版本中，我们都能看见Will Wright这个名字。他就是《模拟人生》系列产品的制作人，他对模拟游戏的喜爱几乎达到了偏执的程度，这款《孢子》就是他最新的一部作品。

玩过席德·梅尔的《文明》系列的人，无不惊叹于游戏对人类文明进程的完整再现。如果单从游戏背景覆盖的历史规模来说，《孢子》完全可以傲视《文明》。在《孢子》中，玩家要从数十亿年前的生物起源时期开始，随着时间的推移，单细胞进化成多细胞，无脊椎发展到有脊椎，神经结演变成脑。当智慧生物出现后，便推进了进化史向文明史的发展：国家的诞生、战争的发展、科技的进步乃至地外探索、星系征服……这几乎是个讲述时间的游戏。









《孢子》将游戏进程分成5个阶段。第一阶段叫做“潮池阶段”。这个阶段是游戏最开始的部分，相对比较简单，玩家只能招呼那些无脑的单细胞动物。到了第二阶段的“进化阶段”时，开始出现大量的陆生生物，物种间的冲突也日益明显起来。从第三阶段的“群落阶段”开始，智能生物开始出现，从此这个星球就注定将由他们来主宰；在这一时期武力冲突并不明显，还是以生存和发展为主要内容。第四阶段的“城市阶段”类似于《模拟城市》，智慧文明已经完全成熟，生存空间的拓展和利用是第一课题。等到最后一个阶段的“扩展阶段”，人类文明的劣根性便开始展现出来；资源一天天减少，空间渐渐变得拥挤，能力越来越强大，于是地外探索和扩张就成为游戏的主题。外交、物理软硬兼施，科技、艺术两手都硬，这时的《孢子》就变成了类似《文明》的内容。

梦想机器

《孢子》的制作人，同时也是《模拟人生》系列的制作人Will Wright先生，是世界知名的游戏大师。他以往的成功作品，只是其虚拟世界观和游戏理论的点滴体现而已。《福布斯》杂志认为创新是带来财富的基础，在杂志创刊85周年时，特别选择了15位极有可能改变我们未来生活方式的发明家来谈谈对未来生活的看法，其中就有Will Wright先生。他表示，未来的游戏，尤其是网络游戏的兴起，将把人们带入到一个全新的娱乐境界。人们甚至可以自己编写游戏情节，这无疑将是让玩家们感到无限兴奋的事情。在他的一篇名为《梦想机器》的文章中这样说过：

“现在更多的游戏包含让玩家自己发明虚拟世界某个方面，从人物到汽车的特点。并且更多的游戏诱使玩家成为建造世界的具有创造力的伙伴，让他们自己决定所有的外观和感觉。由这些富于想象力的活动构建的在线社区是网上最具活力的部分之一。对于这些玩家来说，游戏不仅仅是娱乐，还是自我表达的一种方式……游戏天生就具有可拓展性，玩家的参与建造只是这条路上的第一步。”

显然，《孢子》就是第一步梦想的实现。当我们拿到游戏的正式版本并乐此不疲的时候，Will Wright和他的Maxis可能又在努力开发更具想象和自主力的作品了。





《孢子》在图像方面的表现也值得称赞，尤其是内置的一个3D模型编辑器，只要非常简易的操作就可使用它来创建自己喜欢的生物、建筑、工具的外貌，使得每个玩家的游戏都成为唯一的作品。玩家还可通过网络将自己创造出的物种或修建的建筑上传，让其他《孢子》玩家一同来使用或评价它们。在这点上，《孢子》可说是突破了传统模拟游戏中预先设定的界限，使模拟的内容细化到每一个具体的单位。

《孢子》在全部5个游戏阶段中吸收了多种多样的游戏形式，包括模拟、策略、角色扮演甚至动作的成分（当然，模拟还是最基础的形式），借此让玩家在经历多个历史时期的同时享受不同游戏类型的乐趣。如果从头到尾一成不变，这么长的游戏恐怕谁也受不了。《孢子》特别强调玩家的自主和想象力，你可以像神一样按照自己的喜好创造出现实中并不存在的物种，但这个物种必须是能够适应环境的，否则纵使有三头六臂也没有太大意义。在游戏进程方面，灵活丰富的行为选择使玩家拥有极高的自主权；战争不是唯一的冲突解决方式，有时候外交手腕会更加有效。



Crysis
孤岛危机

射击	制作：Crytek	发行：美国艺电	上市日期：2007年6月
	推荐理由：号称首款采用了DirectX 10 API技术的游戏，画面效果惊人		

《孤岛危机》是德国游戏开发商Crytek继《孤岛惊魂》（Far Cry）之后精心打造的第2款射击类大作。和《孤岛惊魂》相同的是，本作同样是以令人咋舌的画面取胜；但不同的是，本作中将引入更为先进的DirectX 10 API技术。在先前发布的一段运用Crytek Engine2引擎制作的视频中，我们看到了该游戏所展现出的一些效果，其中包括动态的日夜循环，阳光透射，实时软阴影、软粒子以及完全交互可毁坏的环境，容积云和高级着色器技术等特性。这个号称“第1款运用了DirectX 10 API技术的大作”，从预计的去年秋季发售一直跳票到今年年中。



其实关于这款作品的剧情介绍已在多处报道过，无非是人类之战转变为面对更大危难时，人类与外星异类入侵者的对决。前作中无限制豪快的杀戮虽然在本作中得以保留，但隐匿的突袭行动、运用策略的战术行为，将大大提升你完成任务的完美度。哦，值得一提的是，在这款由一向有严谨作风的德国人设计的游戏中，加入了女战士，并且据说还将加入恋爱成分，这可是个在玩家们意料之外的消息。





游戏中武器的种类仍然相当丰富，手枪、狙击枪、冲锋枪等供玩家在不同场合使用，而且在本作中，多数武器是可供玩家进行改装的。玩家还可以改装部分装备，像纳米肌肉做的战斗服，玩家通过改装在逃跑时可令其使用最大的奔跑速度或是使用电能治疗。外星人的武器则主要是“分子加速器”和“分子制动器”，前者不需要弹药就可射出冰钉，而后者则可将玩家冻僵。



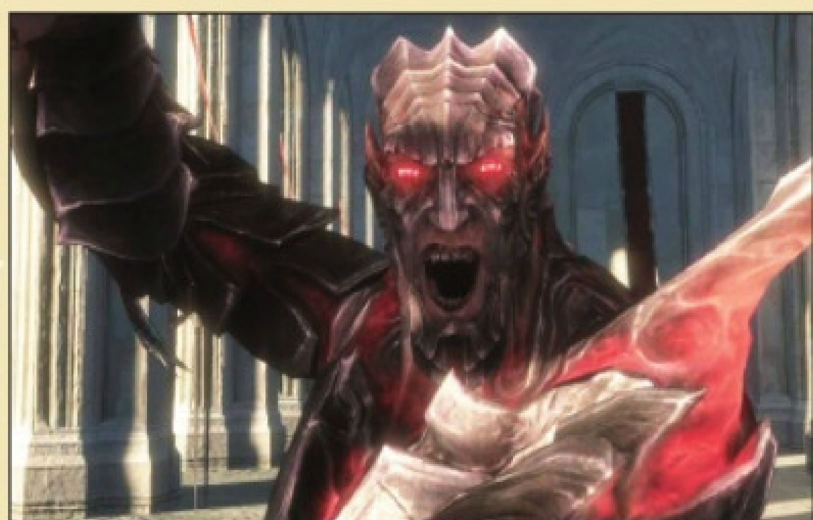


当你还对着丛林中的树木大肆砍伐以验证Crytek Engine2引擎的互动性时，外星人已经循着你留下的痕迹追踪到你的身后了，所以一刻也不要放松警惕——要知道，Crytek花费大量时间制作能够互动的场景并不只是为了拿来炫耀的。

据官方透露，游戏单人模式时间较短，大约在10小时；而多人模式则包括夺旗模式、死亡模式、团队死亡模式以及保卫基地的掠夺者模式。现在，唯一的问题是，支持DirectX 10的显卡到底何时才能普及。

建议配置：

CPU： 双核CPU（Athlon X2/Pentium D）
显卡： GeForce 7800 GTX/RADEON X1800 XT（SM 3.0）or DX10 兼容
内存： 1.5GB
硬盘： 6GB可用空间
网络连接： 512k+（128k+ upstream）
光驱： DVD
软件： DX10（Windows Vista）

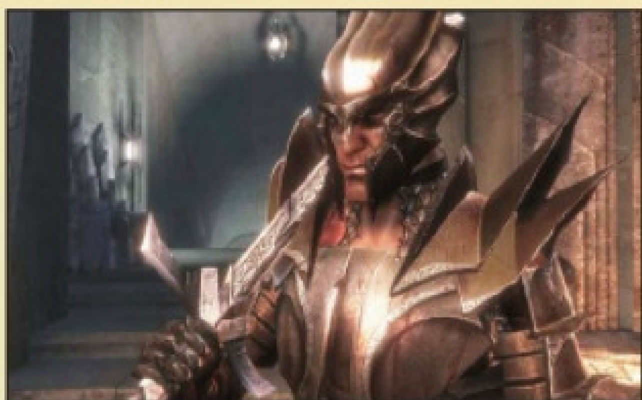


Elveon
精灵之书

动作角色扮演

制作：10Tacle Studios	发行：未知	上市日期：2007年第三季度
推荐理由：采用了“虚幻3”引擎技术，游戏场景震撼逼人，人物刻画细腻真实，欧洲版的魔幻史诗大作		

欧洲中世纪的Naon世界里，Nimas神一直与Neamas精灵族和平相处。然而就像其他所有战争一样，为了争夺最高权力，两派开战……很多年过去了，神的后裔和精灵族之间的明争暗斗并未随时间的流逝而有所改变。为了解放Nimathar城并成为这个世界中最强的战士，你需要与Nimas神族展开生死大决战。



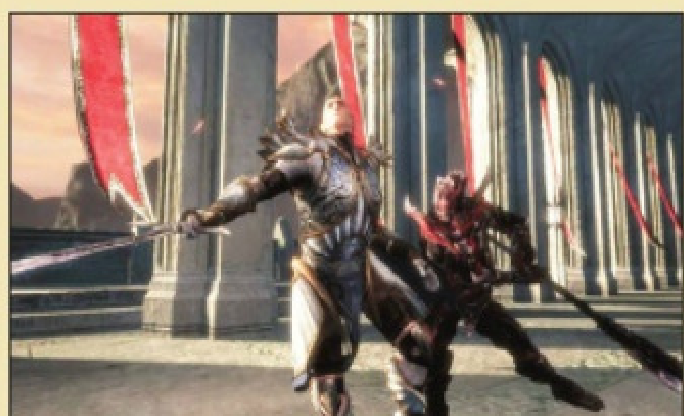
《精灵之书》是一款超越了传统理念的动作角色扮演游戏。虽然拥有游戏主线，但剧情的发展不是依靠CG来推动，而是由玩家自己探索Naon世界，或是根据古代书籍中所记载的历史来了解整个游戏的故事情节。





这款融合了欧洲魔幻史诗故事的游戏中，将会有众多的神祇英雄现身；而游戏中最具新意的“化身想象”系统，便是在此基础上带领玩家步入更广阔领域的工具。玩家在游戏中与某些NPC对话时会涉及到上古的英雄，此时玩家会在瞬间化身为这名英雄，以这些英雄的身份来重现历史变迁。“化身想象”系统最大的好处在于，大为减少了鼠标左键或是空格键的使用频度——你不必为了跳过NPC的废话而不断地进行点击，因为变身之后，你经历的过程一定不会无聊和乏味。然而，“倾向想象”系统不可避免地影响到了游戏的流畅度，也算是带来了一定的负面影响吧。





除了作为一名战士，玩家还可以拥有第二职业武僧。游戏中会出现4种不同类型的武器，分别是长矛、长剑、匕首以及弓箭。由于游戏中的所有攻击动作都是利用真实武器在不断的变化中进行捕捉和设计的，所以在不同的场合你必须使用最为合适的武器，否则会大大影响你的战斗力。

《精灵之书》是一款多平台的产品，不过PC和Xbox 360版各有所长。开发商更有计划要通过微软的“Xbox Live Marketplace”来快速下载新的战斗地图或是更具个性化的装备等。游戏支持在连线锦标赛模式下的多人联机对抗。



Tabula Rasa
白板

大型多人在线

制作：NC Soft	发行：NC Soft	上市日期：未定
推荐理由：E3评出的最大惊喜奖应该不会让我们觉得平淡无奇吧？		

今天我们介绍的游戏作品里有很多都系出名门，虽说英雄不论出身，但这确实是公众评判时的考量之一，毕竟良好的口碑不会是无缘无故的。提到这个当然是因为《白板》也是大有来头的作品，其制作人就是开创网络游戏先河《网络创世纪》（Ultima Online）的制作人理查·盖瑞特，是他加盟NC Soft后开发的作品。



《白板》是一款网络游戏，但不是一款传统的网游，它结合了角色扮演、第一人称射击、动作等多种游戏形式。游戏的故事背景基于一个幻想的未来世界，邪恶的霸权The Bane企图控制已知宇宙的每一寸土地；玩家扮演的角色是一名反抗军成员，为了自由和神秘信仰与强大的敌人进行战斗。《白板》拥有制作者精心创造的完整世界观，拥有独立的语言文化和思想哲学。在游戏世界中，玩家主要是以第一人称射击的方式辗转于各个战场，内置的语音系统可以方便来自各地的玩家协同作战。理查·盖瑞特追求赋予玩家最大的自由度，让他们可以在游戏世界里做任何想做的事情，这个观点早在他的《网络创世纪》中就已表现出来。

栏目编辑·上弦月·suki@popsoft.com.cn

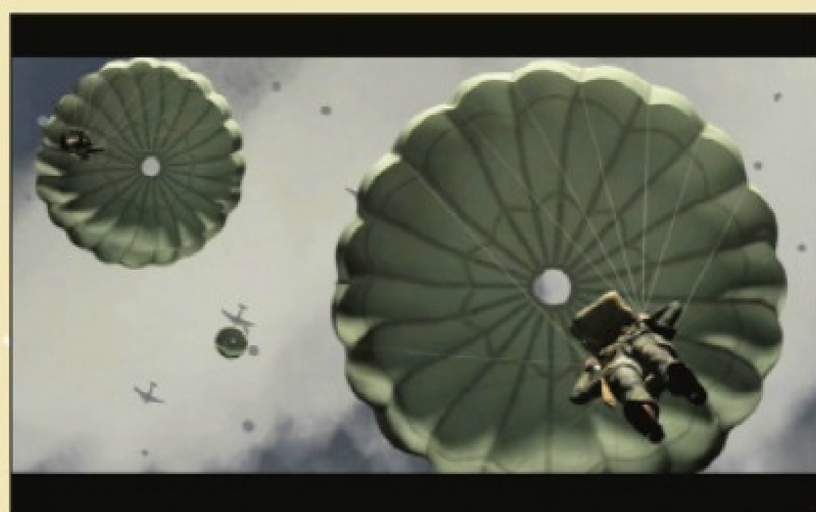
不要以为那些创造出的背景和世界观对玩家直接接触的部分不会产生多大影响。事实上，任何一部成功的网络游戏作品，像《网络创世纪》《无尽的任务》《魔兽世界》等，都是建立在完整、完善的世界背景下的，有些游戏世界观甚至是经过之前多部系列作品的成功经年累月积累下来的。这就好比一部电影的背景音乐，没有它，再精彩的内容也会显得枯燥乏味。





从发布的图片来看，《白板》的画面十分精美，人物模型和贴图也很细腻，整个场景色调偏向阴暗，很适合第一人称设计的风格。享受这种画面的代价不小，游戏的推荐机器配置是3.5GHz CPU、2GB内存、GeForce 7800显卡。不过目前游戏上市日期未定，也许到时会做些优化或者玩家的机器已普遍更新。





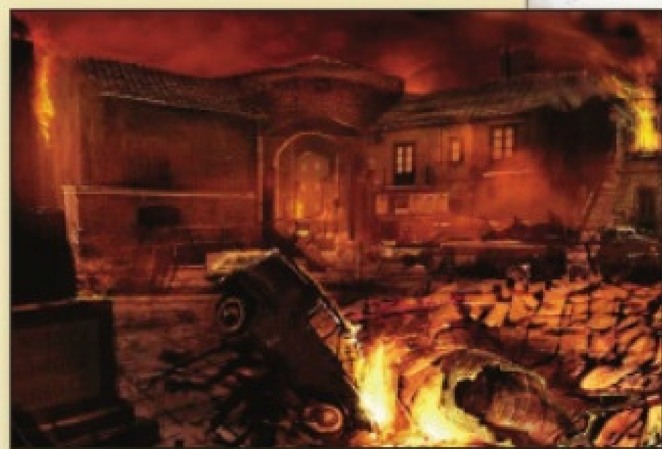
Medal of Honor：Airborne
荣誉勋章——空降神兵

射击	制作：美国艺电	发行：美国艺电	上市日期：2007年3月
	推荐理由：有系列前作的优秀品质作基础，加以突破性创新元素，让人无法不期待！		

在这个年代有制服癖的人已经不再偷偷摸摸，比如笔者就见过一个体重超过300斤的男子，在某个特殊聚会上穿起了清纯可爱的日本女学生裙。虽然你可能不是这样的“制服癖”者，但想象自己穿上了美国第82空降师的军服，一定也可以令你飘飘然一会儿。

从穿上军服的那一刻起，你就是美国第82空降师一等列兵Boyd Travers了，而且将用这个身份经历欧洲战线的各大战役。如游戏副标题所示，每次战役的开始，你都会被空投到敌人的防线后方。从空中俯瞰整个战场，并且尽可能控制降落伞在你认为安全的地方着陆，尽快加入战斗，这一切仅仅听起来就已经足够吸引人了；再加上能够随意游走在这个以真实著称的二战FPS游戏中，选择自己独有的前进路线，相信没有哪个二战游戏迷会错过如此机会。





游戏中有种类繁多且写实的可自定化武器供玩家使用，每种武器都有自己的特性，玩家可对武器类型、弹夹容量等参数进行定制。为了确保游戏真实地再现历史，制作公司搜集了大量资料，仅研发初期对二战实物枪械和战地拍摄的照片数据容量就高达40GB。此外，美国艺电还聘请了以Dale Dye上校为首的专业人士作为军事技术顾问——他本人还担任了该系列前7款作品的军事发言人。

1999年，当《荣誉勋章》系列首发时，就受到了业界的极大关注。该系列所推出的二战作品不仅是EA旗下最畅销的游戏系列，也已经成为同类题材游戏中的翘楚。如今，《空降神兵》的出现，将成为这一系列作品向全新发展方向迈出的重要一步。要知道，玩家不但能够全权控制着陆点、选择任务起始点，还将决定整个游戏的进程，游戏的开放性将达到前所未有的高度。

最后赞一下，游戏还将出现多达4人的合作模式。现在，和你的同伴们背上伞包，准备深入敌后展开战斗吧！



关于美国艺电公司（EA）

总部设在加州雷德伍德市的Electronic Arts Inc.（EA），是世界最大的互动娱乐游戏软件开发公司。成立于1982年的EA在全球开发、出版发行和推动供电子游戏主机、个人计算机和互联网使用的互动软件。EA将其产品在4个品牌名称下销售，分别为EA SPORTS、EA GAMES、EA SPORTS BIG和POGO。2006年11月，EA在香港太平山顶上建立了第一个亚洲互动娱乐中心EA Experience，标志其进军亚洲市场的决心。





S.T.A.L.K.E.R.：Shadow of Chernobyl
潜行者——切尔诺贝利的阴影

射击	制作：GSC Game World	发行：THQ	上市日期：2007年3月22日（德国，其他地区未知）
	推荐理由：总说狼来了，到底狼什么时候才来？有谁不想揭开“跳票之王”的面纱？		

2001年，一款号称“惊世巨作”的游戏在乌克兰开始研发。

2002～2004年，该作的图片充斥了国内外各大游戏媒体，并有官方消息声称，游戏会于2004年夏季火爆登场。然而秋叶



飘零的时候，我们看到的仅仅是一则游戏年底才会上市的官方声明。

2005年，发行公司将上市日期由2月推迟到同年5月；到了7月，GSC公司的代表则透露，今年不会发行作品。

2006年，当这款作品再次传来年内无法与玩家正式见面的消息时，多数人的耐心已经被消耗殆尽。





当一批批新图片和个别游戏视频再也无法吊起玩家的胃口





时，我们终于得到了一个较为确切的消息——2007年3月下旬，THQ将正式发行该作！

不知是为了增加玩家对游戏的信心还是发行商不准备再给制作组退路，THQ在专门建立的“Man-made-hell”网站上设立了发售倒计时的时钟显示。截止本文完稿时，距离游戏正式发售还有60天。

这款被誉为“超级跳票王”的游戏，是否真能如期揭开其神秘的面纱，是否真能给玩家带来高度自由、极度震撼的感受，是否还会被称为“显卡杀手”，看来只有等到60天后才能揭晓了。







Hellgate：London
地狱之门——伦敦

动作角色扮演	制作：旗舰工作室	发行：南梦宫	上市日期：2007年第三季度
	推荐理由：Bill Roper，这个胖子就是期待的最佳理由！		

也许你现在同时盼着好几款游戏，那么，请把对《地狱之门——伦敦》的期待看作是对《暗黑破坏神》的期待吧。因为《地狱之门——伦敦》的核心制作人员就是开发《暗黑破坏神》的Bill Roper、David Brevik、Erich Schaefer、Max Schaefer等人。有如此强力班底的支撑，《地狱之门——伦敦》正在携带昔日《暗黑破坏神》的气势迫近玩家。

从设计角度看，《地狱之门——伦敦》无论是游戏形式还是故事内容都将是一个新的里程碑，也许就像当年《暗黑破坏神》挽救了衰败的角色扮演一样，它也能带动新的潮流。给《地狱之门——伦敦》定义游戏类型还真的有点难，用David Brevik的意思讲就是MMOFPS A-RPG。这是一款支持多人在线的、以第一人称视角为主并附以第三人称视角的动作类角色扮演游戏。因为毕竟是角色扮演，又以动作为主，所以我们姑且把它定义为动作角色扮演游戏。如此复杂的定义还是有必要解释一下。首先，《地狱之门——伦敦》是一款单机产品，但它支持多人同时在线共同游戏。这类似于《暗黑破坏神》系列，你可以一个人玩，但是大家一起对战更过瘾。《地狱之门——伦敦》以第一人称视角为基础，但是并不需要大多数FPS游戏那样的操作精度。当使用一些近战武器时，游戏会自动切换为第三人称视角，以便操作和欣赏。





游戏的故事发生在未来的几十年后。当人类在最后一次与恶魔的大战中落败后，幸存者不得不转入地下世界；在休养生息了5年之后，人类要再次回到地面重新战斗。而此时的伦敦已成为一座破败的城市，从前的地面变得比地下世界还要阴暗。游戏的基础形式是角色扮演，玩家可以选择秘法师（Cabalist）、圣堂武士（Templar）和猎人（Hunter）。秘法师精研黑暗法术，以恶魔之道还治恶魔之身；圣堂武士以神圣之力时刻准备迎接最后的审判；猎人是训练有素的秘密部队，本身就是最致命的武器。不管背景介绍中是如何描述的，其实他们就是最经典的RPG职业——法师、战士和弓箭手。不过即使是最普通的职业，到了曾经设计出《暗黑破坏神》的人手中，也会赋予全新的生命。游戏还设计了多种多样的敌人，从野兽到恶魔，都是按照特定层级设定出来的。



游戏中3种职业全都拥有特色鲜明的技能系统，可选择的武器装备更是成千上万，其拓展性和娱乐性绝不亚于常规的网络游戏。为了增强可玩性，《地狱之门——伦敦》的许多因素都基于随机生成；每次玩家进入游戏都会经历新的地图，掉落物品也具有不确定性。Bill Roper声称，《地狱之门——伦敦》的算法比《暗黑破坏神》优秀10倍！

关于《地狱之门——伦敦》的图像效果就不多说了，角色的设计和场景氛围的把握十分优秀，令游戏画面不是简单的华丽，而是有机地融合在一起烘托背景。制作者表示，优秀的图像效果需要相应的机器配置；不过他们也考虑了相对低端的玩家处境，保证只要机器还过得去，就可畅快淋漓地玩《地狱之门——伦敦》。





从出走暴雪到制作《地狱之门》

曾几何时，暴雪从一个不起眼的小制作主发展成为全世界最优秀的游戏制作团队。然而，合久必分的故事似乎在每一个大公司都会发生。2003年7月，暴雪副总裁Bill Roper与暴雪北方工作室的3位创始人Erich Schaefer、Max Schaefer和David Brevik离开公司。外界也没有想到这位资深元老会突然甩手而去，而另外3位也都是暴雪北方工作室的核心人员，他们的离去使期待《暗黑破坏神Ⅲ》的人们感到深深的不安。不过，暴雪并不认为他们的辞职会对计划造成重大的延误，而后《魔兽世界》《星际争霸——幽灵》的开发继续进行着。



2003年10月22日，Bill Roper、David Brevik、Max Schaefer、Erich Schaefer和Kenneth Williams创建了旗舰工作室（Flagship Studios）。其他参与创建的人有David Glenn、Peter Hu、Philip Shenk和Tyler Thompson。David Glenn和Philip Shenk曾是《暗黑破坏神》系列的艺术指导，David着重于背景艺术，Philip曾领导角色美术师；Peter Hu和Tyler Thompson曾作为北方暴雪的高级程序员，是《暗黑破坏神Ⅱ》及其资料片《破坏之王》的主要制作人员。

《地狱之门——伦敦》是旗舰工作室的第一款作品，相信在他们丰富的制作经验和自由的设计理念之下，这将是一款优秀的作品。在《暗黑破坏神Ⅲ》遥遥无期的今天，旗舰工作室为玩家带来了新的希望。



《纵横时空》新隔世救未来

2007年伊始，由北京卓智时代开发的网游《纵横时空》终于浮出水面。说起当今的原创网游，武侠与卡通题材虽然严重“撞车”，但因其广受欢迎，所以开发和运营商仍对其趋之若鹜。与这股浪潮相反，卓智时代的这款《纵横时空》则是古今结合，其游戏设定上的特别之处更是暗合了新网游的另一潮流——时空旅行。

■北京 燕潇湘

时空背景：隔世救未来

《纵横时空》没有参照以往主流网游的世界观，而是从一些奇幻小说中获得灵感，创造了一个新版的“隔世救未来”的故事。公元2046年，世界各地突然出现各种灵异现象，从未在地球上出现过的怪物袭击了人类的城市。生物开始变异，侵占了人类的领地。危机如瘟疫般迅速蔓延到整个地球，即使刚刚被开发的南极洲和北极也无法幸免。人类动用了各种武器也无法阻止这些怪异的生物；还好，一位中国的考古学家译出了一块古老的石碑铭文，得知这场战斗胜利的关键在于古代文明。原来，6500万年前，一个十分独特的人类史前文明曾在地球上繁衍，但由于一种外星生物暗魂随着陨石坠落到地球上，他们的平静生活被打破了。当时的人类全力与之对抗，最终战胜了暗魂并将其封印，而如今的生物入侵则与此事密切相关。

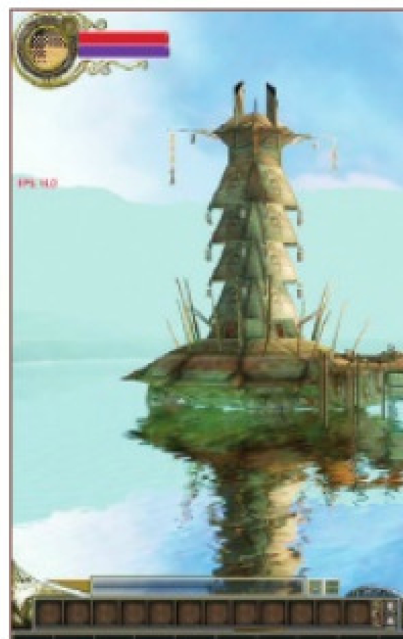

▲ 故事起于现代，玩家登场时却在古代

纵横时空 ●制作：卓智时代 ●运营：卓智时代 ●游戏状态：近期内测 ●官方网站：未开放

战斗，并名垂青史

为了平息劫难，勇士们乘坐时空穿梭机回到了过去，为的是彻底消灭暗魂，使得它不会在后世再次苏醒。当玩家达到15级、可以离开新手村时，就能够选择加入某一阵营。在纵横大陆上，野外PK是完全没有限制和惩罚的；被你战胜的玩家如果属于某一个阵营，则你相对其敌对阵营的友好度就会得到提升。你可以据此赚取阵营点数（声望），并在达到一定程度后得到代表该阵营的职业套装。

PK系统的最终升级版，是公会之间的战争和争夺五大边城。如果有一帮派可以夺下某服务器的全部5座边城，此服务器将以该公会的名称命名！想要称霸纵横大陆，展现公会的整体实力，就要在攻城战中一展风采。


▲ 古朴的水鱼镇建于祝由宗与玄武宗之间


▲ 天星宗居住的浮空城仿佛一座水晶宫，让人分不清这是在天上还是在万顷碧波之中



《纵横时空》的亮点之一是装备的成长系统。一件武器长期使用，会发生本质的变化；如果你辅以外力，就可以让它提升档次，并从此认得主人。装备的成长系统在游戏中以经验值进行量度，在玩家不断修炼获得经验值的同时，玩家正在使用的武器和装备都会同时获得经验值并提升能力。一件普通的武器，也可能最终练成绝世神兵。

宝藏系统是另一个独特的设定。游戏中的怪物身上虽然不会掉落绝世装备，但却会掉落一些零碎的纸片。这可不是废纸，集齐它们之后拼凑在一起，就会发现是一张神秘的藏宝图。对一些喜欢独自行动的玩家来说，野外寻宝无疑是最好的游戏乐趣。宝藏中究竟藏着什么样的秘密？这都有赖于你凭借耐心和智慧在游戏中仔细寻找了。



黄易群侠传 Online 首章·寻秦记

异界英雄谱

《黄易群侠传 Online》首章前瞻

在华人世界的武侠小说中，敢于另创格局、以玄怪风格著称的作家，黄易当在其中。1月份正式在中国大陆地区开始测试的网络游戏《黄易群侠传Online》，正是凝聚了黄易多部经典小说中的精华人物和情节而来。这款在中国台湾省运营成绩十分出色的游戏进入内地市场，凭借的不单是黄易的头衔，还有这款游戏独特的系统架构。

■上海 Cimigo

时空穿梭，游历黄易笔下世界

■寻秦误入隋唐

游戏开始于公元22世纪。由于科技的高度发展，地球上的人数已增长到126亿。此时，故事的发生地A国也面临人口过剩问题，于是其首脑们组建了秘密实验团队，打算利用“反物质”能源制造时间机器，让该国人民向其他时空移民。游戏伊始，玩家扮演的就是这个时空旅行计划的成员，因为遇上了时空乱流，被迫进入了计划之外的目的地——隋唐时代。于是《黄易群侠传Online》循着《寻秦记》的开头，却错入《大唐双龙传》的世界。如此设计也算巧妙地将黄易小说串联起来，构成了目前游戏的“首章”。

■穿梭三大时代地图

游戏首章将开放多幅黄易小说中提到的地图，其中大唐地图为玩家的主要练功区，重现了东溟战船、飞马牧场以及五牙大舰、洛阳石窟、净念禅院等小说场景。在新手的出生地扬州城内，还有时光机负责将玩家传送到“寻秦”和“覆雨翻云”这两大分属不同朝代的地图场景。



▲ 游戏首章名为“寻秦”，实则展现的却是华丽的大唐遗风，江都郡是新手的主要活动区域之一

■职业天赋的设定

《黄易群侠传Online》希望展现出“武侠”所独有的特色。在游戏中，武功的学习方式与目前网游中流行的职业天赋设定（到达一定等级即可学习该职业的技能）大不相同。游戏中没有特定的职业设定，每名玩家可根据属性点分配的不同，练就自成一派的角色。

新人入门，江湖闯荡多姿多彩

■经历剧情任务事件

游戏的主线是以剧情任务贯穿的。顾名思义，剧情任务是以小说中的情节为主轴，玩家将跟着大唐双龙——寇仲与徐子陵一同闯荡江湖，共同成长；所有在《大唐双龙传》中出现的重要情节、门阀争斗都将一一在玩家的周遭上演。所不同的是，在阅读小说时你只是个局外人，但在游戏中你可能就是拯救天下苍生的英雄。

■探索时空任务副本

游戏首章的内容以《大唐双龙传》为主线，《寻秦记》与《覆雨翻云》为辅线，而玩家要想从大唐进入这两个不同的时空，靠的就是时空任务这一设定。在时空任务的一系列副本中，玩家可以体验到大唐之外的黄易小说世界。



▲ 你可以回到战国时代的场景，完成不同的时空任务



▲ 1月13日，《黄易群侠传Online》开放了攻城战，玩家可以向占有城池的NPC以及占有城池的玩家组织宣战，争夺地盘

■和帮会一起打天下

黄易小说中帮派、门阀的描写极多，《寻秦记》中还有各国之间的角力相争。显然，在这个忠实于原著的游戏中，玩家想获得成就感、觅得志同道合的伙伴就应加入帮会。为了让帮会更富活力，游戏还设计了皇榜任务等适合集体完成的游戏内容。

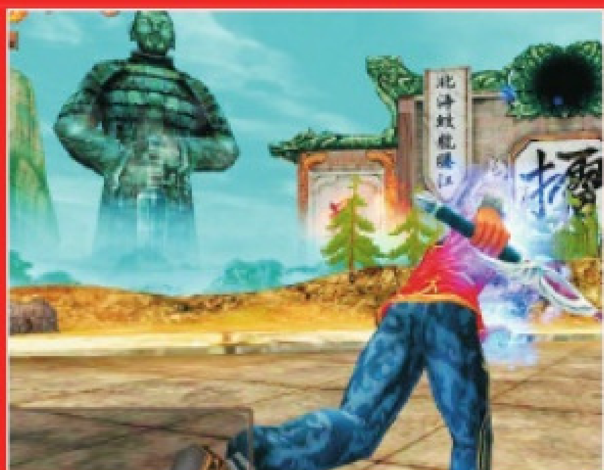


黄易群侠传Online ●制作：中华网龙 ●运营：悠游网 ●游戏状态：2月1日公测 ●官方网站：http://hy.iyoyo.com.cn

异度空间，一较高低

■武林霸主擂台赛

玩家作为个人，也可以在游戏中一分高低，争夺武林霸主等不同的名号。游戏设计了不同级别玩家可以参与的擂台赛。成为武林霸主者不但拥有名扬天下的机会，还有神兵利器等“物质”奖励。



▲ 武林霸主擂台赛是个人争雄的舞台

■异度空间，切磋武艺的幻想平台

在《大唐双龙传》的故事里，两位主人翁一旦对武学有进一步的领悟，必然会迫不及待地试招练习。因此，游戏也设立了让玩家可以实时切磋武艺的空间——“天外天”与“虚空裂缝”。此类平台不但让玩家有一较高低的机会，且以异界空间为主题，在仿若太空宇宙的背景下享受PK时紧张刺激的快感，并试验自己刚刚修习的武功是否真的威力无比。P



▶虚空裂缝共有 处，分别是水蓝虚空、火红虚空、青木虚空和虚空擂台。其中的水蓝虚空就以地球作为背景，超现实的场景倒很适合在此轻松地切磋武艺



“一游两制”《华夏 Online》免费版前瞻

进入2007年，深圳网域宣布的第一个举措，是发布已成功商业化运营两年的MMORPG《华夏Online》的“永久免费版”。《华夏Online》是网域首款自主研发的大型网络游戏，在推出免费版之后，两个版本的游戏将同时运营。作为免费网游浪潮中的普遍做法，《华夏Online》也实现了“一款游戏，两种制度”的运营方式。

■北京 Merlin

重回上古时代的华夏大陆

现在的《华夏Ⅱ》玩家是否淡忘了《华夏Online》中可歌可泣的往事呢？

在远古时代，茫茫宇宙一团混沌，元始的诸神渐渐难耐孤寂。于是，力神盘古界定天地，创造了华夏大陆；土神女娲孕育生命，延续了华夏一族的血脉；智神伏羲传道授业，发展了华夏文明。在诸神的庇护下，华夏大陆曾经欣欣向荣。然而远古异族和怪兽的入侵打破了这里的祥和，盘古、女娲和伏羲联手制造了结界，将人族最后的5座城市保护起来，但他们也因此元气大伤。失去了神佑的人类不但面临四大邪神的威胁，在他们内部，也因而战乱不休。玩家正诞生在这个危机四伏的时刻。



▲《华夏Online》包括华夏、轩辕、昆仑和赤水等大型地图

▼《华夏Online》细腻的2D场景足以让人感受到上古的原始神秘





战士

近战系擅长物理攻击的职业，刀、枪、剑、斧挥洒自如。战士绝对是任何一场大规模战斗的主力军。战士职业有枪斧系和刀剑系两种分支。



术士

术士是远古时代华夏大陆上最接近于神的人，他们善于运用华丽且攻击力强大的法术进行攻击。术士职业有冰系、火系和电系3种发展方向。



猎手

在野兽横行的远古时代，手握长弓的猎手如后羿一般百发百中，猎手是最受尊敬的人。他们的发展可分为神箭系、火箭系和冰箭系。

探索、帮派和国战

《华夏Online》中有丰富的任务可供玩家完成，大量的任务内容的灵感来自《山海经》等古代典籍。从任务的名称上（如“寻找女娲神卷”），就能看出游戏是多么希望你能融入上古世界。完成任务后，你可以获得包括金钱、物品、称号、经验等不同的奖励。

帮派是《华夏Online》中玩家活动的基础。帮派不只是你名字前面的一个名号而已，游戏中系统开辟了四大特定区域作为堡垒，其中分别拥有不同的特殊资源。玩家建立帮派后可以抢夺城堡据为己用，也可以自建城堡，利用矿石、木材等材料建设和升级用于发展帮派的功能性建筑，如炮塔、宠物店、宝石店、特种药品店、特种武器店以及多种级别的住宅等。



▲国战是国产网游中的“保留节目”

国战是两大对立阵营直接交锋的第一战场。在国战中胜利的阵营不但可获得丰富的战利品，其首领还可赢得“华夏皇帝”的称号。经过几次调整后，《华夏Online》的国战系统逐渐摆脱了开放初期规则简单、策略性不强的弱点。在免费版中，国战依旧会是玩家游戏生活的重要一部分。



▲合成、提炼、精炼、镶嵌，打造装备方法多

关于《华夏Online》免费版，网域的做法并非克隆一个《华夏Online》重新推出。在发布时，网域承诺了被盗装备找回、24小时GM巡查以及严厉封杀外挂等举措。虽然这些举措的效果要等一段时间才能显现出来，但免费版无疑是送给玩家们的一个诱人“蛋糕”。是玩《华夏Online》、《华夏Ⅱ》还是《华夏Online》免费版？这就要看各位如何选择了。

华夏Online免费版
●制作：网域 ●运营：网域
●游戏状态：1月28日内测 ●官方网站：http://www.hxfree.com



《激战》PvP模式角色构建谈

变化无穷的PvP模式是《激战》中最重要的特色之一。8种职业形成56种副职业搭配，而每种职业又有近百种技能。玩家需要在这些技能中选出8个，再配合因职业变化而不同的7种属性点分配，搭配出繁多的人物Build（角色配置方案）。搭配的多样化往往让新手难以把握。实际上，Build的配置虽多，却万变不离其宗。

■MyST 阿特琳娜

角色职能：明确自己的定位

和其他网游不同，由于每个《激战》玩家最多只能带8个技能出战，且在中途无法更换。所以几乎没有角色能让自己的Build同时应付多种情况，因此PvP中更加注重玩家间的默契配合。在角色配置上，玩家首先应对自己的角色有个粗略的定位（即角色的特长）。一个角色可以拥有几种定位，以便让角色能够应付更多的突发情况。但定位也不宜过多，否则会令角色的能力大大分散，以致综合能力下降（一般有两三种定位为最佳）；另外，一些职能相互之间契合度不高，甚至会相互冲突。不过这种情况很少见，玩家在配置角色时一般都会发现这些问题。

一个角色常见的职能定位有：治疗、防护、秒杀、打断干扰、持续伤害、症状附加、移除症状、施法影响、负面魔法、高物理攻击、高魔法攻击、驱散负面魔法及宠物/仆从等。如，目前比较流行的吸血游侠就是治疗与高魔法攻击结合，而战承挑战赛中强力的IWAY（I Will Avenge You，即复仇战士）队伍则都是宠物与高物理攻击。此外，在一支合格的队伍中，至少要准备一个较全面的治疗角色及一个打断干扰的角色；其他职业则视队伍情况而定。


▲ 在技能和属性界面更换自己的Build

▼ 在技能商人处学习新技能


优劣互补：合格搭配的基础

游戏中大部分技能都有一定缺陷。有的技能威力强大，但冷却时间很长；有的技能可用低魔法值造成高伤害，但却会损害自己的生命；有的技能可以提升攻击速度，但攻击伤害却会有所下降。因此，通过两个或多个技能的搭配，才可让一些技能的缺陷被削弱，甚至被完全掩盖。一个经典的例子是战士的“乱舞”，当它配合幻术师的精英技能“幻化武器”时即可完全忽略乱舞的伤害降低，同时高幻术属性还会让幻化武器每次攻击的伤害大幅提升。这种搭配不但让乱舞的缺陷被完全抵消，同时还增强了幻化武器本身的攻击力，这让两个技能同时得到强化。战士技能中的“战意如火”可令所有攻击技能的冷却时间清除，同时恢复大量魔法值。这一技能可和很多高冷却时间的攻击技能搭配，消除它们的缺陷。一些技能可能本身没有什么致命缺陷，但却可以和其他技能搭配，发挥最大效果。如IWAY队伍就是将“为你复仇！”技能通过游侠的诱捕宠物得到提升，令全队拥有快速的攻击能力和生命恢复能力。


▲ 幻术武器和乱舞能将伤害提高很多


▲ 魔法伤害职业可以在远程进行攻击

由于这种互补的作用如此之大，所以几乎可以这样认为：在所有技能中，没有任何一个优劣互补的组合，都不是一个合格的Build。

技能比例：不要太极端

在一支队伍成员的职能和定位确定之后，玩家就可以选择技能了。由于只能带8个技能出战，不同作用的技能在所有技能中的比例也值得考虑。首先，无论是在PvP还是PvE模式下，复活纹章都是必带技能。因为它能让队友拥有一次额外的生命——无论你的第8个技能多么强悍，也远远比不上一个生龙活虎的战友。所以从这个角度来讲，玩家能自由支配的技能就只有7个。一般情况下，攻击型角色携带的攻击技能应控制在3～5个，其他技能一般放置自保技能或预备技能。而打断干扰型角色应同时兼职持续伤害或治疗，真正的纯干扰打断技能最多不应超过3个，其他位置则放置另一职能所需要的技能。如果队伍中没有强力治疗或你自身过于脆弱，那么无论你的职能定位如何，都建议应该至少准备一个保命或自我治疗技能。

《激战》中的Build千变万化，以上只是为大家介绍了建立Build的基本理念。在实际操作中，要想真正良好地贯彻以上几点，则要看玩家对游戏技能的理解以及对对手的掌握。一个Build的构建，要经过无数次的实践和修改，才可以打造出一套真正强力的配置。


▲ PvP模式下可任选PvP专用装备


▲ 复活纹章是任何角色的必备技能

激战 ●制作：ArenaNet ●运营：第九城市 ●游戏状态：2006年11月29日内测 ●官方网站：http://gw.the9.com

《星战前夜》资料片《启示录》新人致富之道

启示录
EVE ONLINE 星战前夜

《星战前夜》（以下简称为EVE）的资料片《启示录》终于在年初开始内测了，很多玩家都跃跃欲试，想尝试一下这款被称为EVE历史最大变革的资料片有什么新的内容。而此时刚刚进入EVE世界的新玩家，恐怕首要的难题就是如何积攒出足够的金钱，为以后的发展早作打算。

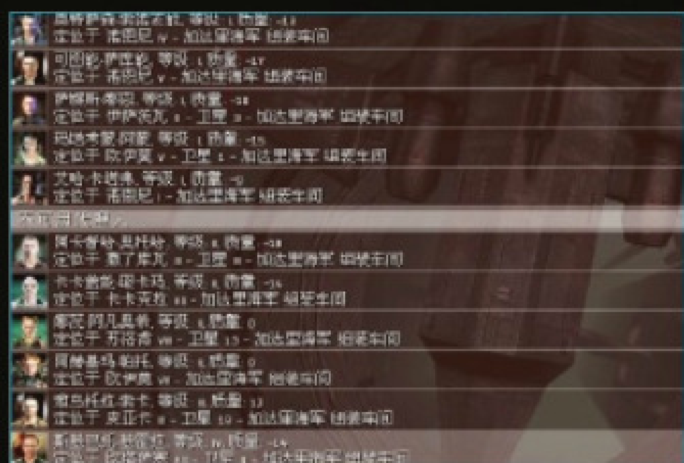
■上海 卡卡西

稳扎稳打的代理人任务

首先，我不太提倡新手们去危险地带打NPC海盗赚钱，因为现在不但有NPC海盗会爆你的船，连玩家海盗爆新手船的现象都屡见不鲜。因此，大家还是稳扎稳打比较好。

刷代理人任务是很多新手刚进游戏的赚钱首选。其实，刷代理人任务既赚钱又赚势力声望，还有忠诚度。这里所谓的声望和忠诚度，是针对某个势力或军团而言：如果当前的势力（军团）的声望提高，那么就可以刷高等级、高质量的代理人任务（当然，ISK的奖励也会成倍提高）；而忠诚度得到提高后，当你把代理人任务完成到一定程度，会出现奖励任务，你可以用忠诚度换取虚拟物品（也可能是战舰）。根据所代理人任务等级的不同，你的奖励任务所能获得的物品价值也会不同。因此，等级越高、质量越高、忠诚度越高所换取的物品自然也会越好。

例如，你会看到如此属性显示的一些物品：一种是等级1、质量-18，一种是等级1、质量-17。这说明相同等级的物品存在质量上的差异，显示为负数的是质量低的任务（也就是更简单的任务）；同样，质量为正的话，说明在相同等级下，任务的难度加强了。等级的提升和质量的提高同理，但如果当前势力（军团）的声望不到一定程度，你是无法继续接受更高等级任务的。


▲ 相同等级的物品存在质量差异


▲ 初期刷任务是最四平八稳的赚钱方式

代理人任务所给的奖金，等级1的一般在10万ISK以下；初期大家可以开1级护卫舰刷任务，等赚到了钱再买个二三级的护卫舰，那样刷任务的效率会显著提高。等可以接2级代理人任务时，此时的技能应该可以开驱逐舰或巡洋舰了，而每个任务的奖励会在15～30万不等。换战舰更有利于刷任务，但在这里奉劝大家，别急着刷3级的代理人任务。因为3级任务一般难度比较大，一不小心可能爆船。很多新手都是开战略巡洋舰或战列舰去刷3级任务的，所以希望大家多刷2级任务，虽然奖励不是很多，但安全性高，收入相对稳定，这对新手是最合适的。

做初级矿工稳步积累财富

新手教官奥拉会告诉大家，挖矿是赚钱的好方法。挖矿的确是个赚钱的好办法，但我想补充的是：要做就做个初级矿工，可以赚钱的矿工，不要做那种提着矿枪就挖的半吊子。所谓初级矿工，就是能够开得了回旋者级驳船的矿工。看看回旋者级驳船的技能，一个工业理论5级就让很多玩家望而却步。但是大家要知道，磨刀不误砍柴工，虽然学习技能耗费时间，但如果日后每小时可赚到上千万ISK，相信你也会不禁心动。


▲ 回旋者级驳船所需要的技能

当然，要成为一名成功的矿工，并不是只会采矿就可以了，还要了解市场上何种矿石需求量大，何种矿石价格高。可供开采的矿石共有17种，分别是：凡晶石、灼烧岩、同位原矿、水硼砂、杰斯贝矿、片麻岩、斜长岩、干焦岩、奥贝尔石、克洛基石、希莫非特、灰岩、艾克诺岩、基腹断岩、双多特石、黑赭石以及冰矿。这17种矿石所含的矿产比例不同，有的矿石可以提炼多种矿产，还有的特殊矿石必须到最危险的0.0区域才有。关于具体的矿石资料已经比较完整地整理，大家可以互通有无，这里不再赘述。这里只提出一般的建议：新手最好去0.5以上的区域挖矿，那样基本不会遭到海盗玩家的攻击。

挖矿还有一些小技巧。首先要合理运用好游戏界面右侧的“总览”：鼠标右键点击总览，可以在这里选中那些我们不需要的矿石，将其从总览中剔除。许多有经验的矿工都知道，驳船的速度非常慢，而且其货柜极为有限。这时，我们可将包里的矿石抛弃到太空中，让它形成一个漂浮的货柜。其容量为27 500立方米，可说是个相当可观的“空间货柜”，且其在空中可漂浮1小时。我们可以在抛弃货柜的同时为其设定名称；名称可以为当前时间，那样便于我们记住此货柜会在什么时间破碎。


▲ 0.0区域遭遇不测的几率实在太大

最后，谈谈分解矿石的技巧。为了尽可能不浪费辛苦得来的矿石，笔者建议大家一定要学习精炼学概论和精炼效率理论，然后尽可能刷高你分解矿石时所在当前空间站的势力。那样，分解出的矿石就能最大化利用，避免了浪费。

星战前夜 ●制作：CCP Games ●运营：光通通信 ●游戏状态：收费运营 ●官方网站：http://www.eve-online.com.cn



《天下贰》公测版第一印象

网易历时4年开发的网络游戏《天下贰》在压力测试中收到了很好的效果，经过一年多陆陆续续的测试以及不断的版本更新，《天下贰》现在的样子已和最初不太相同了。虽然现在有人称它是中国化的《魔兽世界》，认为它有"抄袭"之嫌，但客观地说，以前那些模仿"暗黑"及韩国网游的国产游戏又有多少真正得到了它们的精髓呢。

■北京 一夜

门派印象：平衡性与技能设计

《天下贰》公测开放了全部八大门派，每个门派各有特色和优势。本来门派多，平衡性的问题会十分头疼，但经过不断修改，这个问题得到了较好解决，很少有人认为门派设计有失偏颇。在门派设计上，《天下贰》可以说将民族特色与网游普遍职业设置结合了起来。天机营偏向军队，翎羽山庄偏向游侠，云麓仙居、奕剑听雨轩和冰心堂偏向仙界，而太虚观和荒火教是道教和少数民族信仰的代表。


▲ 公测了，游戏里终于出现了人山人海的热闹场面


▲ "记忆空格"让技能系统更具游戏性

玩家感觉比较有趣的是门派技能的设计。"境界"和"记忆空格"让人感到新鲜和有趣，技能记忆的设计使技能不再是单纯的花钱学习那么简单，玩家在修炼时不得不精打细算并有选择地发展人物。

任务设计：网易特色的延续

任务系统一直是网易自主研发游戏的特色，长盛不衰的《大话西游Ⅱ》和《梦幻西游》都是靠其精彩的任务系统笼络了大批玩家。《天下贰》的任务系统看起来就很亲切，如师门任务、任务链等。其实玩家最喜欢的还是蒙学任务、宝鉴任务等环形任务系统，这些任务现在已是玩家每日必做的功课。因为在任务的难度和强度上，任务链比较简单，最多是40环的逍遥任务，速度快的话一小时就可以完成，这其实也避免了以往任务链的一些缺点。

《天下贰》的主线任务目前只开放了一小部分，但至少初期的主线剧情还是很吸引人的。目前玩家不太适应的是师门任务，因为它的双倍奖励虽然丰富，但由于游戏地图太大，新手玩家在30级未骑马之前要完成它难免会心生畏惧。所以，在30级之前还是多做主线任务效率比较高。

▶ 师门护膧任务，唯一的问题是跑地图很麻烦


▲ 物品栏设计很精致，而你所穿的装备则有负重的设计

势力与城战：对管理的要求

势力就是《天下贰》的帮派系统。它是一个组织，但在势力中任何人都有弹劾势力主的权利，更可以联合他人谋反。这就为势力系统增加了更多的管理色彩，势力的经营也就成了一门艺术。

势力发展的终极目标就是攻城掠地、封侯拜相，这些都可以在《天下贰》的城战中得以体现。目前游戏只开放了可被攻占的6座城池中的两座——江南地图的云轩城和燕丘地图的北阿城。城战PK系统的延伸，也是未来《天下贰》的主节奏。一旦一方势力占领一座城池后，可以任命该城的太守、都尉、将军等职位，而且也可以得到该城的建设和发展权。遗憾的是，目前的公测版本中城战系统并未全部开放，很多道具、设计和权力使用都未开放，希望城战系统能够早日完善。


▲ 城战一触即发


▲城战中的前锋大营

特色玩法：游戏不只有一条道路

幻化。幻化是《天下贰》中较受欢迎的设计。游戏中每个怪物都会掉落"元魂珠"，玩家吸收它以后就可以变幻成怪物形态；不仅外表是怪物，而且可以使用和领悟怪物使用的一切技能，在属性和攻击方式上也都和怪物无异。

驿站。这里说的驿站不是指它的交通功能，而是指它对经济的指导作用。玩家可通过竞价的形式买断驿站的经营权，设定驿站功能的价格。这样驿站不单单是交通工具那么简单，它还会影响玩家的出行和游戏的经济系统。

仇人。《天下贰》中虽然对恶意PK有着严格规定，但玩家可以通过仇人系统来攻击和追杀敌视自己的玩家。结仇的玩家之间可直接攻击，你也可以通过交纳金钱来获得仇家的坐标，进而展开追杀。P


▲ 占领云轩城后可获得人事任免和城防的权力

天下贰 ●制作：网易 ●运营：网易 ●游戏状态：3月1日公测 ●官方网站：http://tx2.163.com



众口可铄金
也谈《街头篮球》中的小前锋

随着《街头篮球》版本的不断更新、职业的不断改动，小前锋的存在慢慢变得“有问题了”，以至于笔者每次用小前锋登录游戏时，都能明显地感受到“群众”对小前锋职业的冷漠。大家似乎都在议论，抢篮板有中锋，禁区攻击有大前锋，外线有得分后卫，传球靠组织，该做的事情都分配完了，那还要小前锋做什么？

■福建 云淡风静

如何定位？关于小前锋无用论

其实无论如何，在球场上没有无用的职业。小前锋在一支队伍里面的用处，要远远超过一些玩家所认为的那样。笔者认为，小前锋是一座坚实的桥梁。在所有职业中，小前锋处理球的方式是最多的。球在他手上时，究竟是传内线、传外线，还是自己进攻，都是一名合格的小前锋一定要明确的。作为优秀的“桥梁”，还需要在把球传给搭档的同时适当地挡拆，让队友可以在最佳状态下出手得分。如果你实在不知该怎么去挡，那很简单，只要在你传完球时注意一下自己的搭档是否有进攻机会即可。如果有，就要尽量去破坏对手的封堵路线。因此要说小前锋无用，其实是不肯让他去做“工兵”，抢着干“脏活”。


▲ 小前锋要能够适当地挡拆

▲ 你说小前锋无用，我却说他是多面手

2分、3分，小前锋的得分能力

在如今最新的圣诞迎新版中，一些玩家的眼中似乎只看到投3分。但笔者认为，3分和2分其实是同等重要的得分手段——因为这同样可以得分，只是看在什么时机使用什么样的进攻手段。而小前锋在很大程度上，是最适合这个进攻理念的职业。


▲ 3分和2分，投进了都是分

在职业的属性表上就能清楚地看出，小前锋的2分能力是其突出特长，而辅助的进攻能力是弹跳和3分，比较平均。只要迈进3分线，那么进攻的手段只有3种：投2分、扣篮和跑篮。而对于防守一方来说，盖2分绝对要比盖3分要难，所以中投的优势就决定了小前锋在3分线以内绝大部分位置上的优势。


▲ 盖2分可比盖3分要难

如果在靠近禁区的位置，小前锋可以运用跑篮直接突破得分；当大家都还在为你的2分能力捉摸不定时，优秀的小前锋还可以优哉游哉地找机会转身跑回去，踩在3分线上投个让对手绝对郁闷的3分。所以小前锋在进攻手段上，“能3能2”的优势是其他职业无法企及的。

相较而言，如果一名组织后卫要出手投3分，你的中锋可能跑动太慢，得分后卫有自己的“跑位放暗箭”任务，大前锋要随时准备2分进攻，那么唯一符合要求的“伙伴”就是小前锋了。小前锋的跑动在内线是最具价值的，如果要在攻击的一瞬间挡拆，非他莫属。当然，这就要求小前锋在绝对注意自己进攻机会的同时，还要去留意对手的行动。

坚强盾牌，再谈小前锋的挡拆

综合来讲，小前锋应当是一个非常聪明的职业，对操作的要求也相对较高。小前锋不同于内线球员的强悍风格，所以在配合上要和组织后卫十分相近。如果你在打完一场比赛后，却被房主请房间，你就要仔细想想是不是哪里做得不够好，或哪些细节处理得不够聪明。总之，小前锋是个非常有趣也非常值得研究的职业，不要认为一些人说它没用就轻易相信。P


▲ 细节处理决定了小前锋的作用


▲ 为小前锋选择有用的技能

街头篮球 ●制作：JC Entertainment ●运营：天游软件 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://www.fsjoy.com



《武林外传》第二季 新版周例任务详解

进入“第二季”《独步武林》的网络游戏《武林外传》于1月25日对游戏中的“周薪制”进行了一次大升级，让玩家可以在游戏的同时，还有机会获得绝世神器和新的骑宠、爵位等。对玩家来说，这倒是个不用打怪练级，也照样驰骋“武林”的机会，况且一周一次，机会难得。

■北京 年少的梦

朝廷科举

首先，到京城的丞相龙浩天那里，他已经准备好了考题。在这里购买题目并使用，然后在周围8位武林前辈跟前回答就可以了。如果答对了，可以得到任务物品“文曲星”。这些文曲星是做什么用的呢？就是要用来参加每周一进行的科举考试！

任务要求：每周一开放，需要一定数量的文曲星（根据所升官衔不同，需求的数量也不相同）。

任务流程：带上你所有的文曲星去七侠镇，到秀才吕轻侯那里进行科举考试。考试的过程很简单，将足够数量的文曲星交给吕轻侯，然后从天文、地理、历史、文艺、刑名和杂学中任选一门自己擅长的科目开始考试。在考试要求的时限内连续答对10道题，即可获得秀才的认可（是啊，因为吕轻侯也不过是个秀才）。


▲ 出人头地之后也该好好打扮一下了，换套朋克装，还是扮作神秘的女魔术师？

任务奖励：根据爵位的不同，会获得各种神秘的特殊称谓和属性；此外，只有有爵位的人才能完成的社稷任务，并获得朝廷俸禄的奖励。

武林开奖

《武林外传》在本次更新后出现了奖券任务。任务的缘起是这样“地”：七侠镇的张半仙发放精炼石、完美精炼石还嫌不够，誓把福利进行到底。现在，他开始发放价值千金的骑宠白马了！但是他还是那套老规矩，你可以拥有一切，前提是人品足够好。于是，张半仙推出的奖券就成了抢手货。

任务要求：每周二开放，建议备足够银子。

任务流程：找张半仙买奖券，然后就看运气了。至于中奖，似乎没有什么规律。

任务奖励：可以开出价值不等的5级奖项，除了精练石和骑宠白马的奖励，据说还有千金难求的传说级材料。


▲ 想不想换一匹罕见的白马？换晚了可就谈不上“罕见”了！

高手争先

高手争先任务是本次更新所添加的全新任务模式之一。这个任务说简单也简单，从前到后，不会有什么太大危险；但说难也难，因为这一次你的对手将不仅仅是按部就班的怪物和NPC，而且还要与同你一模一样的玩家去竞争。


▲ 这“红得发紫”的“手杖”却是何方宝物？

任务要求：每周三的不同时间段会前后开放4次，玩家等级必须在60级以上。

任务流程：找京城的风流刀客接到杀200名毛贼的任务。第一个杀够怪物并通过八里庄高手林震南的验收，再回报风流刀客的人将获得向修罗大将挑战的资格，传入其所在的地图。

任务奖励：不但有丰厚到极点的经验值，而且所有完成任务的玩家还有一定几率得到传说中的极品项链“青龙碧血玉”。这可是绝世宝物。

四海巡游

并不是所有人都有资格进行四海巡游的，首先它需要玩家的江湖威望达到一定数值。每进行一次游历也会消耗掉一定值的江湖威望——这很易理解，你流浪去了，大伙就都不认识你了呀。所以，还是要努力提高自己的威望，才能让自己的游历之路更加坦荡。

任务要求：每周四开放，玩家等级必须在60级以上，必须在规定时间内（真实时间）完成所有任务。

任务流程：找到七侠镇的朝廷钦差，各种乱七八糟的事情就一桩桩地吩咐给你了。

任务奖励：虽然是跑腿，但任务奖励确实不菲。海量经验值的奖励可以令你无视各种令牌任务，完成整环任务后还有几率拿到神秘物品“玉玦”。积累够一定数量的玉玦，还能在特定NPC处兑换到神秘宝物。当然，如果你觉得要完成所有步骤的任务非常辛苦，也可以在途中的特定步骤终止任务。但那样能够拿到的，只有按比例减少后的经验值，也没有机会拿到神秘物品了。P


▲ 四海游历虽然很累，但好歹付出和回报是成比例的

武林外传 ●制作：祖龙 ●运营：完美时空 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://www.wulin2.com.cn



另类强者
浅谈《魔界》中的风法师

关于《魔界》中的职业平衡问题，相信已有很多玩家发表过自己的看法。面对“某些职业太变态”“不要让一个职业独大”的呼声，笔者认为问题并没如此严重。就拿大家认为“无敌变态”的风法师来说，要想玩到“无敌变态”的程度，还是要下一番功夫的。下面，笔者着重谈谈自己的风法师在PK中的一些感受。

■重庆 微笑

关于PK的一点感想

谈到《魔界》里的PK，依旧是符合网络游戏的基本规律，大体上仍是一个职业相克的关系。一种职业克制另一种职业，但你可以通过装备或技术来弥补这些差距，这就让人感觉非常有挑战性。当然，如果玩家间等级差距过大，如一转与二转、二转与三转相比就不在考虑范围之内了。一名30级刚二转的玩家和一名50级三转的玩家在一个战场上对决，结果谁都知道。

虽说《魔界》对装备的依赖也很严重，但等级差距下多极品的装备也是没用的。因此，如果游戏开发者能将二转与三转的玩家安排到不同战场，让他们按照等级进行对决，打起来就更有意思（在老区三转的人已经不少了，建议36级以下的玩家不要去PK了）。因为这样虽然战场地图上的人少了，但游戏速度更好，同级别的较量也才有所谓PK技术与组队配合的考验。


▲ 二转与三转职业混战不利于技术的提高

风法师的遭遇战

风法师最初其实是由召唤师转职而来的职业（灵魂操控者），但他不变幻成“狼”和“灵魂猎手”，而是使用法师状态。大家都知道，每个职业都有自己的技能属性，因为召唤师被设定为使用风属性攻击，因此这个职业也就被俗称为风法师。风法师的PK是大家议论较多的话题，在大规模战斗中由于没有太多微操可讲，因此焦点主要集中在1对1的遭遇战上（在不回城的情况下）。笔者就这方面谈谈自己的一些心得。

首先，技能的学习要“达标”，除去有级别限制的技能，其他都要学到3级。喝红瓶和初阶元素治疗等道具及驱散技能都要视时机而用。灵魂操控者的死神契约是最重要的技能，适时使用是顶过其他职业最强一击的保证。


▲ 灵魂操控者法术攻击技能十分丰富，且可变换成各种生物作战。变幻为“狼”后类似战士，变幻为“灵魂猎手”后则类似法师，因此Solo的能力很强

战例分析：追求最大胜算

恐惧战将：风法师遇见恐惧战将，应在跑动中放出“腐蚀”（一段时间内有效降低对方属性），使用进阶旋风刃（俗称“大风”，如果出了致命一击伤害应在6000点左右），马上接初阶旋风刃（俗称“小风”，致命一击3500点左右），然后视情况用快速回血并驱散。以个人经验，这样的攻击是经常会出现连续致命一击的，一般交替使用上述两个攻击技能就能击倒战士。

圣堂武士：与打恐惧战将一样，腐蚀后循环使用“大风”和“小风”，主要注意圣堂武士的晕眩重击即可。

丛林狩猎者：顶住对方的缠绕射击后，同样以腐蚀和“大风”及“小风”展开攻击。

暗杀者：暗杀者的“沉默箭”是需要特别注意的技能。此外，暗杀者可以隐身，但只要你能迅速锁定他，那么胜算还是很大的。

焰之魔导士：焰之魔导士的“沉睡之焰”可让敌人睡眠8秒、不能移动和攻击，需要特别注意。

冰之魔导士：霜冻新星、冰爆侵袭和中级冰箭术的组合不太容易破解，要是变身成灵魂猎手似乎更容易一点。

以上战例是以笔者的经验按照胜算的大小从高到低进行排列的，但这并不表明你对某个职业的胜率就一定很高。由于职业间一般都比较熟悉，因此遭遇后占据先机十分重要。

最后，大家可能要问，如果风法师遇到相同职业怎么办？其实很简单也很无奈，风法师遇到风法师，就只能拼药水、看运气了。


▲ 战士系职业的技能看起来很酷


▲ 善用“大风”和“小风”，可谓“一招鲜，吃遍天”

魔界 ●制作：金酷软件 ●运营：鸿利数码 ●游戏状态：2006年11月28日公测
●官方网站：http://www.mwo.cn



大软网游报

第5期

《三国志Online》日本封测，经典策略游戏“泡菜化”；《燃烧远征》遥不可期，玩家无聊玩“大头”。请看本期《大软网游报》。

头条《三国志Online》在日本封测

特约通讯员IEOK报道 光荣开发的MMORPG《三国志Online》，在经过2006年底至今年初的玩家募集之后，已于1月底正式开始了Close β测试（封测）。在这次测试中，约有两万名玩家能够体验到游戏。已得到申请的玩家需要前去游戏官方网站注册光荣Gamecity市民ID才能进入游戏。由于尚处于早期的测试阶段，测试开放的内容只有较少的一部分。如，角色的等级最大上限为20级，各种技能的等级上限也为20级。目前游戏开放的场景只有荆州水镜村、荆州、司隶、长安、石林等地区。其中，荆州水镜村为新手村，玩家在这里出生并可在此学习生产与采集类技能；此后，随着任务的进展和各种技能的提高会逐渐要求你前往司隶、长安等地。可以说，封测开放的有限场景就是玩家一条完整的成长路线。其中，石林场景是作为地穴（副本）出现的，玩家在长安与NPC对话后可以进入。



▲ 游戏登录界面


▲ 选择一个中意的体型


▲ 与新手村的NPC对话


▲ 野外打怪


▲ 武器的买卖


▲ 查看详细地图

玩家最关心的也许是游戏的系统以及操作的感受。在人物的创建上，感觉比较简单，男女各有4种体型可选，你还可以改变人物的发型发色、肌肤、瞳孔以及声音等。在操作上，感觉与目前主流的网络游戏类似，而且有多种移动方式可供玩家选择。如你可以用W、A、S、D键（或小键盘上的数字键）控制移动，鼠标点击攻击敌人（当然也可以使用攻击快捷键）；也可以将人物控制完全改成鼠标操作，这就跟韩式网游更相象了。

在系统方面，笔者的感受是，《三国志Online》和光荣的《三国志》系列可说几乎没有关系。《三国志Online》不但在公布时看起来像一款正宗的MMORPG，玩起来的感觉也和《魔兽世界》等游戏颇为类似；当然，光荣一贯的细腻风格还是有所保留的。*（今后我们还将持续关注《三国志Online》测试的情况——编者）*

潮流 忽如一夜春风来 “魔兽”流行扮大头

特约通讯员泡泡完小报道 最近，《魔兽世界》中国大陆地区服务器里突然流行起了一个大头补丁。玩家下载并将补丁文件复制到游戏安装目录后再登录游戏，在游戏中看到自己和其他玩家的样子都变成了大头娃娃。一眼望过去，还以为在玩Q版网游呢。其实，腻味了在WoW里无尽的Raid，九城又没有宣布资料片具体的更新时间，许多玩家早就开始在游戏之外找乐子，比如修改WoW默认的游戏模型。说白了，就是用各种工具修改或替换自己的人物外形和武器装备的样子。还要诺格弗格药剂做什么？亡灵变暗精、人类变兽人都不在话下，实在觉得在几大种族里变来变去没意思，把自己改成海盗的样子也挺酷的。虽然这样的举动暴雪不可能提倡，但人们的需求是旺盛的。在国内比较大型的WoW讨论区里甚至专门设有模型讨论区，那里有玩家自制的各种新模型发布。有些不光好看，还很实用呢，比如T1可以变T3。虽然这个效果其他玩家是看不到的，不过本来就是YY，自己看着舒服就满足了。


▲ 瞧，人都成这样儿了


▲ 瞧这憨憨的部落众，谁还敢说我们部落难看？

说回这个大头补丁，目前看到的版本似乎只支持玩家脑袋的替换，还不能把NPC和怪物都变了，看来补丁作者改大头也是个力气活。不过看着大家都在秀自己的大头，笔者忽然想到，要是一群大头娃娃一起去下副本，那副本里会挤成什么样儿啊？大头毕竟不是原装的，大家高兴一下适可而止吧。



下载正版 你准备好了吗

■本刊记者 大漠小虾

1月16日，记者的朋友Dreamer没有办法像其他美服玩家那样越过黑暗之门，到达《魔兽世界》的新疆界，相反，他还在为得到一套《魔兽世界——燃烧远征》的客户端而发愁。几天后，公会里的朋友从澳大利亚寄来了游戏，他终于可以像两年半来的任何时候一样，重新活跃在《魔兽世界》里了。对于我们习以为常的按地域发行的正版游戏来说，要得到它一般似乎只有两个途径：等待国内正版或从欧美地区的网络商店订购。当然，并非所有游戏都需要你耐心等待国际快递，事实上你还可以去下载——就像你已习惯了的游戏“分享”方式那样。这其中最有代表性的当属Valve Software的Steam平台，只要你注册Steam账户并订购通过网络发行的游戏产品，你就可与全球其他地区的玩家一道，第一时间享受到一款新游戏的魅力。

正版“一下”的新尝试

我们刚才描绘的图景对国内游戏玩家来说并不是空中楼阁，实际上，国外的正版游戏付费下载在继续它们的探索时，国内的游戏发行商们也在考虑同样的问题，并开始将此模式付诸实施。早在2005年5月，新浪网就与北京娱乐通联合推出了单机游戏网上U币购买下载服务——娱乐一卡通，而更大规模的单机游戏正版下载服务则在2006年11月，由北京百汇数字星空科技有限公司与数字版权管理技术供应商Sony DADC联合推出。数字星空的正版单机游戏下载业务2006年8月4日已在新浪游戏频道推出，当时这个平台上共有30款正版单机游戏可供下载，而3个月后在数字星空为此举行的正式发布会上，他们还联合了育碧软件、金山软件等国内知名的游戏开发和发行商，平台上提供的游戏也增加到45款左右。以发布会的形式正式推出这一下载平台，客观上提升了它的知名度，而发布会的主题“正版‘一下’到家”倒也切中主题，它既阐明了“一下”的便捷，也描绘了“到家”的温馨图景。



参与正版下载平台建设的各方与政府主管部门代表共同出席了2006年11月的正版“一下”到家新闻发布会

数字星空“气势汹汹”而来，敢于“吃螃蟹”，其实是与其公司的业务范围及经营理念相吻合的。数字星空成立于2006年3月，其宗旨是“成为中国首家正版软件在线发行服务商，并致力于成为中国最大的数字产品在线发行服务提供商”。在数字星空的官方网站上，我们可清楚看到“中国首家专业游戏/软件在线发行服务商”的标志，其业务不但包括我们熟知的软件和游戏领域，还包括音乐、影视、图书等数字产品和内容，并提供数字版权管理解决方案（即软件加密）。正版单机游戏下载业务的推出，只是这家公司在业务上的新拓展。对于这一平台的推出，数字星空CEO刘建华认为，这“主要是为了满足玩家随时随地获得正版游戏的需求，解决当前国内单机游戏市场面临的产业困境，重振单机市场。”此外他提到，在线发行模式在国外市场的成熟运作，也为数字星空在线平台的推出提供了可参考的蓝本。



娱乐通的游戏下载平台，“花小钱玩大游戏”是他们的口号，而总共15款游戏的定价也的确不算高，但由于仅限于自家游戏产品的下载，平台的运行并没有想象中那么理想

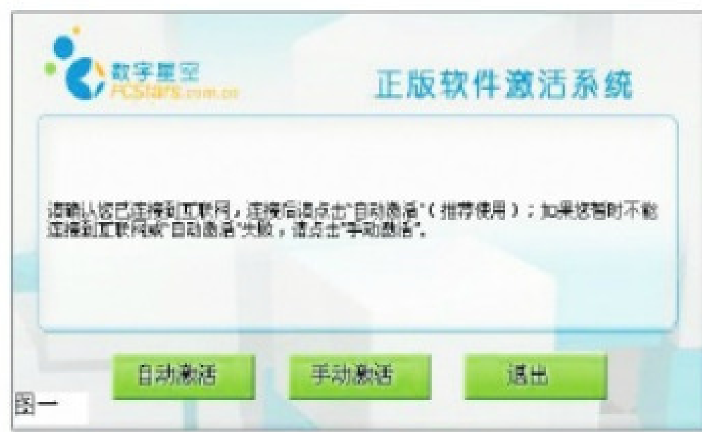


数字星空的下载页在显著位置写有“中国首家正版游戏下载服务”字样。目前页面上列出的可供下载的正版单机游戏共有55款，而官方提供给记者的数字则是近百款

把正版下到家

我们读者中的许多人都不会对如何下载一款“免费”游戏感到陌生，但对于如何下载正版，也许却要费一番思量。因为在网上下载正版，你要按照在线服务提供商设计的步骤按部就班进行操作，才能最终将一款正版游戏请进你的硬盘。

在最早推出的游戏下载平台娱乐一卡通上，游戏的下载是从购买新浪U币开始的。首先，玩家通过各种方式用人民币购买到U币并用它购买游戏CD-Key，支付成功后玩家才能得到真实的游戏下载地址，可用各种下载工具进行下载。下载并安装



1. 包月版和终身版有何区别？
包月版的使用期限为30天，从第一次激活该产品时开始计时，30天后失效，如果希望继续使用该产品需要您重新购买序列号；终身版的序列号没有使用时间限制，只要您的电脑硬件没有变更，可以终身使用。

2. 每个序列号可以激活多少次？每次激活所需的间隔时间？
序列号分两个版本，包月版和终身版，可激活次数都为两次，包月版进行第二次激活时需与第一次激活间隔7天；终身版进行第二次激活时需与第一次激活间隔15天。

3. 可否在多台电脑上激活？
不可以，产品在进行激活时会记录您的全部硬件信息，如果您的硬件发生变化，再次运行产品时，将会要求您重新进行激活，每个序列号允许的激活次数为两次，如果您使用完了两次激活机会，那么当您的电脑硬件再次发生了变化，您都需要购买新的序列号才能再次激活您的产品。

4. 如何进行激活？
在第一次运行产品时，会自动运行激活向导(如图一)。

正版激活是付费获得正版的关键环节，由于激活流程特殊且有激活次数限制，数字星空网站上提供了详细的帮助信息

游戏后，第一次启动游戏时你需要联网激活CD-Key，才能真正进入游戏。数字星空游戏下载平台的设计与此类似。首先，玩家点击下载网页列表中的游戏名进入游戏介绍页面，点击介绍文字旁边的“周卡”或“终身卡”按钮进入一个专门的网上支付网站。在这里填写你的用户信息并选择网上付款，同样会得到一个CD-Key，用它可下载游戏，并在安装好游戏后将游戏激活。

从两个下载平台的设计来看，下载游戏的流程大同小异。简单来说，就是先付款后下载，且有“包月”“终身”等不同有效期限的服务可选。值得一提的是，在激活游戏的步骤上，两个平台的要求都颇为苛刻。娱乐一卡通页面上清楚地说明：激活CD-Key只限于一台电脑使用，更换硬件配置可能导致游戏无法正常运行。而数字星空对此的说明更为具体：每个CD-Key可激活次数都为两次，包月版进行第二次激活时需与第一次激活间隔7天，终身版进行第二次激活时需与第一次激活间隔15天。此外，“产品在进行激活时会记录用户电脑的全部硬件信息，如果硬件发生变化，再次进入游戏时会要求重新进行激活”，如果你用完了每个序列号的两次激活机会，那么电脑硬件发生变化后则需要购买新的序列号才能再次激活产品。但比较人性化的一点是，你可以导出激活数据，如果在硬件没有任何变化的情况下重装了操作系统，只需将激活数据重新导入注册表即可进入游戏，而无需浪费仅存的一次激活机会。

从以上的步骤可见，要想玩到一款网上下载的正版游戏，关键的一点不在下载，而在于激活和激活后的“保养”过程。

有关各方的见解

尽管对于还不习惯诸多限制的中国游戏玩家来说，下载正版单机游戏显得有些麻烦，但参与正版下载的各方都对这一新的游戏发行模式持肯定态度。



傅思建表示，他本人正在考虑正版游戏付费下载业务的可行性，但他同时认为，这其中也有一些不确定因素

刘建华对记者表示，玩家对单机游戏的强烈需求与传统盒装发行方式的后继乏力反映了整个产业链上的软肋，那就是销售渠道对盗版屏蔽能力和对便捷消费支撑力的缺失。而正版下载平台则是国内第一次采用全球领先的加密技术对单机游戏进行加密，直接销售激活码或序列号给玩家，并且推出了完整版试用、包月等全新的单机游戏消费方式。数字星空的网站上也罗列了在线发行的数个优势，如，摒除物理介质、降低生产成本，物流成本为零，灵活多样的许可模式、满足用户的个性化需求等。显然，他认为在线发行的一大好处是省却了很多中间环节，可让游戏直接“一下到家”。面对记者的同题提问，上海育碧营销副总裁欧阳天（Yannick Theler）表达了他的期望，他说：“数字星空是我们唯一可选择的网上下载分销商，我们的预期是，这种全新的商业模式能帮助我们接触到全新的玩家群体，因此我们希望他们能尽快拓展，能给全国各地的各类玩家随时随地提供各种游戏。”他表示，如果平台的情况令人满意，上海育碧会为其提供更多的游戏内容。



刘建华说，他期待将来能像全球领先的在线发行平台一样与盒装游戏同步发行甚至先于盒装发行新游戏，但这需要开发商、发行商甚至政府主管部门等产业链相关环节的共同努力

与参与这一平台的运营方、游戏厂商的乐观态度不同，北京寰宇之星软件有限公司的副总经理傅思建向记者表达了谨慎的乐观。他首先肯定了网络游戏发行的积极意义，认为这是件“值得考虑的好事”，寰宇之星虽然没有参与到数字星空的正版下载当中去，但他本人一直在思考通过网络发行游戏的可行性。同时，他也表达了对目前在线游戏发行的一些担忧，如在线游戏发行虽然不必重新申请版号，但在法律法规和有关部门的监管上仍存在一定不确定性。此外，玩家只有这么多，在线发行可能对传统的游戏发行方式产生“互相消长的影响”。傅思建指出，在玩家看来，在线发行的确方便快捷，如果游戏能线上线下一同发售，无疑对那些传统发行渠道无法覆盖的地区的玩家来说具有速度上的优势，但对发行方来说，并不能说因为省却了压制光盘、制作包装盒等流程就认为节约了成本。实际上，发行方不但要为下载租用服务器和带宽，还要付出软件加密的费用，而在线发行的收益还要由开发商、发行商、在线联盟网站及平台的运营方按照一定比例分成，因此他认为，在线游戏发行本身特点突出，但这“并不一定是它的优势”。

来自玩家的声音：值得吗？

有资料表明，在国外，在线发行销量已占到了25%以上的市场份额。而在游戏的在线发行领域，Steam在上线之初给人一种Valve“御用”的印象，一开始，只有Valve自己开发的游戏及使用其授权的3D游戏引擎的开发商能在Steam上发行游戏，如Valve采用章节方式推出的《半条命2》资料片及使用Source引擎开发的FPS游戏《原罪外传》（SiN Episodes），其中后者分为9个章节在Steam上独家发售。但随后，Steam也开始尝试“代理”其他“非嫡系”的游



如果玩家在意的只是精美的包装和周边赠品，那正版下载是否还有吸引力？


Ubisoft是开设了网上游戏下载服务的游戏发行商之一。从官方网站首页的链接你可以进入Ubisoft的数字商店（Digital Store），在这里你可以同等价格下载到Ubisoft较新推出的游戏，如《彩虹六号——维加斯》。而《波斯王子——王者无双》等老游戏的定价已经降到了20美元以下


上海育碧虽然是目前Ubisoft的主力开发团队之一，但受制于盗版等多方面因素，反而无法在中国大陆地区靠卖游戏赚钱

戏，如已发售近1年的冒险游戏《梦殒——漫长旅途》。此外，Gamespot、GameSpy等欧美的知名游戏网站也会提供付费或免费的单机游戏下载，但数量不多，内容也以发行1年以上的老游戏为主。而某些有实力的游戏发行商则会开设自己的付费下载服务，提供新游戏下载，但这并非普遍现象。因此必须指出，在游戏领域，由于国外的盗版率不高、发行渠道的通畅，传统的盒装发行方式依旧占据了绝对的主流，与那些以“发挥余热”为主的在线游戏下载相反，传统发行模式依旧活力十足。最典型的例子是，暴雪娱乐为《魔兽世界》开发的首部资料片通过传统方式发行了标准版和豪华版两个版本，在开卖的第一天，玩家们在各地的软件店前排起长龙，就是为了第一时间买到游戏，这份情趣比起Xbox 360首发时也毫不逊色，而玩家们也乐得去体验一回排队的乐趣，一天之内，游戏就卖出了240万份拷贝。需要指出的是，这是一款网络游戏的首发，在国外，网游的发行多数仍通过传统渠道，在国内，通常网游都是运营商通过网络免费提供下载的，而近几年来，敢于在国内卖客户端的网游，恰恰就是暴雪的《魔兽世界》。

这个例子表明，国情不同，习惯也不同，或许这正影响着国内外游戏在线发行所占的份额。那么，在线发行在中国的前景如何？也许我们有必要听听玩家的意见。

在记者随机接触的玩家中，普遍对下载正版持观望态度。他们的反应通常是：“下载正版的感觉就像下盗版一样。”一名玩家向记者解释道：“我买正版通常都是玩过游戏之后，觉得值得买一份正版收藏，这样做既是对游戏开发商的支持，也因为我很喜欢正版精美的包装、手册设计及附赠的周边产品。”其实，在线发行者已考虑到了玩家的这种心理，他们希望利用完善的售后服务，如免费提供游戏补丁升级等


无论正版下载短期内是否有成效，它都是推广正版的一个有效途径，也有利于单机游戏市场的良性发展

让玩家有使用正版的感觉。但玩家最不能接受的一点，却是在线发行者为防止游戏被非法拷贝而制定的激活措施，典型的担忧是：“值得吗？即使我购买了终身版游戏依旧只有两次激活机会，激活两次之后，我就一无所有了。”虽然在线发行商的做法一般都比较宽松，会给操作失误的玩家重新激活的机会，但玩家最无法接受的并非激活次数限制，而是对激活这种设计的不能理解。另一方面，玩家普遍关心的问题是：下载的正版价格或许太贵了。


Ubisoft的高傲与中国玩家对低价正版的渴望能否找到结合点？图为上海育碧总部所在地

在娱乐一卡通提供下载的15款游戏中，普遍的定价为6 U币，折合人民币6～9元，游戏时间为1个月。数字星空提供下载的游戏中，一些老游戏定价都比较低廉，如《秦殇》《傲世三国》等国产大作其终身版的定价也不过15元人民币，这种价位的游戏占到所有可下载游戏的绝大多数。就像以前的“阿拉神灯”“芝麻开门”等低价正版一样，玩家比较容易接受这个价位。但育碧软件的《波斯王子——王者无双》等大作的终身版定价却达到54.99元，即使购买周卡也需付出19.9元，且有激活和安装的限制，这看起来远不如去软件店买一套正版划算。对此，欧阳天的解释颇令人玩味，他说：“搭建这样一个正版下载平台是需要费用的，玩家期待廉价的正版是因为他们拿盗版的价格来作比较。在欧洲，一款PC游戏通常标价50欧元，但开发一款游戏需要极大的投入，我们不可能低价售出我们的产品。”

下载正版，你准备好了吗？

欧阳天的话提出了一个问题，那就是培养玩家的正版意识。虽然在采访中傅思建谈了一些他的担心，但他依旧认为“建立一个平台很重要”，因为你“必须让玩家去接受”为正版买单这个事实。而刘建华说，国内玩家并非先天具有购买、使用盗版的习惯，只因为传统渠道的萎缩使其无法获取正版产品，甚至买到伪正版，他表示，数字星空正尽量改善自己的工作，为玩家提供更人性化的服务。但从目前的情况来看，指望国内玩家在朝夕之间投入正版的怀抱，或指望在线发行方调整部分游戏的定价和激活设定似乎都不能在短期内实现。这或许正是目前正版下载所面临的最大问题：玩家和发行商都有所坚持，玩家坚持的是习惯，而发行商特别是欧美发行商考虑的是“尊严”——我本来就值这个价，凭什么让我“掉价”呢？

作为正版下载的参与者，游戏发行商们普遍认为，在运营几个月的时间内，还难以对正版下载的前景做出预期。刘建华承认，数字星空是“从战略角度推进业务，并不是短期行为”。他向记者描述了正版下载未来的发展，那就是在未来几年内将正版在线下载的市场销售量提升到整个单机市场的20%左右，当然，也许这其中的挑战大于机遇，就像这篇文章的标题一样，你准备好了吗？这个设问不单面向玩家，也面向雄心勃勃的在线发行商们。



东施效颦
——评《落银城》

■贵州 yago（本刊特约作者）

对一款砍刹型的动作RPG来说什么最重要？很多年前的上古神作《暗黑破坏神Ⅱ》已经给出了完美答案：流畅手感和海量装备是这类作品成功的立足点，考虑到目前注重视觉效果的“画面饭”人数迅速攀升的实际情况，这里可能还需要加上一条：华丽的光影效果。当然如果实在达不到这点相信很多玩家也会给予体谅，毕竟华丽的光影效果就意味着华丽的硬件配置，有条件的玩家当然可纵情声色，但没条件的朋友可就惨了，体会不到豪华画面不说，即使想以最低配置运行似乎也是个可望而不可及的梦。2006年上市的《泰坦之旅》紧贴《暗黑破坏神Ⅱ》的足迹向玩家们再次展现了砍刹型RPG的魅力，虽然有些买不起高档显卡的家伙夹在人群中发出愤世嫉俗的哀嚎，但对那些早已装备全兼容DX9.0C显卡的高端玩家来说这款游戏算是不错的，至少它的表现完全对得起硬件要求。不过这帮朋友没能得意太久，因为很快有一款新作迫使他们也加入了哀嚎者的行列。能把高低端玩家统统打入十八层地狱的“神作”同样是一款砍刹型的动作RPG，它来自万里之外的法兰西，但其真正的生身父母却是乌克兰的游戏制作商KievGames公司，有那么一些满脑子猥亵念头的家伙称其为《披肩银发》，这个不知出处的译名让不少朋友误以为游戏里有位长着披肩银发的性感MM，但在这里我更愿意选择它的真名——《落银城》。

个性，却未能出众

《落银城》是一款魔幻背景的动作RPG，在虚构的勒维大陆上生活着人类、食人妖、精灵、地精四大种族以及更多的亚生物。这个世界原本以元素魔法为支配力量，直到有一天某位地精工匠发明了蒸汽锅炉，高效率的蒸汽机被迅速应用到生产和军事领域，声势浩大的工业革命最终结束了德鲁伊长老们的统治。然而普通人的生活却并未比从前更好，信奉元素魔法的自然派保守势力将工业污染等种种问题归咎于新兴科技，他们呼吁世人重返元素之道，部份德鲁伊激进分子甚至暗杀工业家并煽动低层人群袭击工厂焚烧仓库。一位叫法莱尔的精灵甚至创建了一个叫蛮族裁决者的恐怖组织，他们暗中联合兽化人突袭了著名的科技都市钢铁之光，法莱尔在屠城之后的废墟上建立了由5位大德鲁伊掌权话事的蛮族联盟，该政权尊奉自然森林之母为唯一主神，对于所有与工业科技相关的东西他们均持极端敌对态度。这场魔法与科技的冲突波及到勒维大陆上所有的国家，但态度强硬的自然派势力与潜力无穷的科技派势力都不好惹，因此和大多数国家一样，位于鲁埃伊海半岛中部的厄格利德帝国也采取了两不得罪的圆滑中立态度。厄格利德帝国的首都落银城因拥有无数生命之水流淌的银色瀑布而得名，游戏的故事就从这里拉开序幕。某日不知从何而来的僵尸大军突袭落银城，身为大法师徒弟的主角在师父掩护下带着一帮师兄妹侥幸逃脱，为揭开这场灾难背后的真相，也为寻找生死未卜的师父，主人公跟随大法师的女儿Kara（骨瘦如柴的红发精灵妞）踏上了冒险之路，最终主人公将完成惩罚阴谋家并重建落银城的英雄壮举，另


游戏里就找不到几个漂亮人物


简陋的游戏界面

良	总评 7.1
优点	自然与科技的矛盾关系始终贯穿于装备、任务、技能中
缺点	容量庞大，引擎运行效率低下，配置要求与游戏性完全不成比例
制作	KievGames
发行	Atari
类型	动作角色扮演

文化、包容性：7.0　上手精通：7.5　画面：7.0　音效：6.0　创新：6.0　剧情：8.5

锋利的盾

外在冒险中玩家将在自然派与科技派之间作出效忠选择，阵营的选择会导致装备、技能和任务等方面的取舍。



丰富的装备



魔法效果声势唬人

在最先的欧洲版尚未上市前，《落银城》公布的画面以独特另类的个性吸引了不少玩家，第一眼看上去它仿佛是一款卡通渲染技术的作品，然而事实上这款游戏与卡通渲染技术没有任何关系。游戏中如果玩家把视角拉到最近仔细观察就会发现，所有人体或物品边缘都被“人工”添了一道粗黑的轮廓线，远看上去的确有几分酷似卡通渲染，可惜那些虽然模糊但却真实存在的纹理褶皱立刻戳穿了这个假象。即使在最高分辨率质材模式下，《落银城》的画面仍离精致尚有相当距离，杂乱的场景总有说不出的怪异感，闪闪发光的泥土地面和层出不穷的贴图错误让人质疑这款游戏上市前是否经过认真测试。当主角冲向怪物准备战斗时，如果不巧正好抵在某个树桩之类的障碍物上有时会出现卡在原地疯狂闪烁的抽风



看上去的确像是卡通渲染



近看可以发现相当粗糙

事件，最令人毛骨悚然的是在村子里，某些NPC会时不时自己冒些话出来，这个设定应该是衬托冒险气氛的好事，可问题在于当你旋转一下视角时，原本悬浮在NPC头顶上的对白会固定在原有屏幕位置，在玩家眼中看来它们仿佛在空气中漂移，而在这些句子的下方却看不到任何人……制作者们也许还真该采用卡通渲染技术，那样大概游戏画面还不至于如此凌乱不堪。

并不匹配的硬件要求与复杂的技能系统

鉴于前面提到过画面对动作RPG而言并非关键因素，因此我们暂且放下这个话题，先来看看操作手感。《落银城》之所以能把高低端玩家通通憋得面红耳赤全仗于此，官方宣布的最低硬件配置完全是一派胡言，作为一位已通关玩家，我认为这款游戏的最低配置应该是1G内存加至少256兆显存的显卡。在配备256兆7900GS显卡的机器上，1G内存以最低分辨率质材模式运行《落银城》偶尔有滞涩停顿现象，内存加到2G后如提升到高分辨率质材模式下依然无法达到完全流畅无阻，由此看来这又是一款超越《上古卷轴IV——湮灭》与《哥特王朝3》的“神作”，请注意这里的超越仅指对硬件的要求。对于512兆至1G内存之间的主流玩家们而言，如不能牺牲全部



画面不够干净

特效无疑将严重影响到继续游戏的信心，对CPU和显卡稍逊的朋友即使牺牲全部视觉特效也要作好充足心理准备，尤其那些立志成为法师或弓箭手的玩家，遇到战斗瞬卡甚至弹回桌面等不可抗力事件切忌以头撞墙自寻短见。网上有传言称酷睿2双核CPU运行本作效果要流畅一些，但本人尚无足够银子拿下此神兵利器，故无法核实此传言是否属实。画面卡虽然是一种缺陷，但它同样也带来了匪夷所思的好处，游戏中主角升级后在技能树系统菜单中加点

时，如正好赶上卡顿的瞬间狂点鼠标居然能加出更多点数，这个Bug真不知是玩家的福份还是制作组程序员的悲哀。

画面特效全放弃了，操作手感也差不多牺牲了，剩下还能指望的就是装备了。在这方面《落银城》倒是没让玩家失望，各种以字首随机搭配生成的装备由低到高分为白、黄、绿、蓝、橙5种档次，每档次内又还有数字标明的装备品质级别，加上描述属性的字首交叉组合下来数量惊人。各种装备掉落并无贵贱之分，打Boss不一定都能出好东西，走路上随便砍翻个小鬼有时也会爆出件橙色装备，更令人欣慰的是每件装备只占一个背包空格，主角携带的48格背包可装不少，暂时用不了的好东西还能放到村中的保管箱中存放，保管箱也有48格。随着主角级别的提升，打怪爆出的装备会越来越好，普通难度级别下通关后还有困难难度，之后是非常困难难度，难度级别越高怪物越变态，打到的装备当然也越好，这套沿袭《暗黑破坏神Ⅱ》的设定没有什么创新，但对装备收集爱好者们来说必不可少。

游戏的技能树系统看似繁杂但却纯粹以数量取胜，近战、远程、魔法的分类流于俗套，大量技能图标完全采用线性方式或毫无关联的星形零散方式排列，需要策略选择的技能分支非常少，这样的技能树系统技术含量很低，唯一限制玩家的是人物级别，有限的级别导致不可能有足够点数来加满所有技能。值得一提的是四大种族各有本族独特的技能分支，自然系和科技系的矛盾对立关系同样也在技能树中有所体现，当玩家通过做任务选择了自己的效忠阵营后，敌对阵营的技能树系统将从此向主角关闭。己方阵营的关系百分比越高，能习得的高级技能也越多，无论选择自然还是科技都不会让玩家失望，科技系的超负荷运转与自然系的狼人术都是相当霸道的终极特技。


被围攻时如果卡一下的话…


魔法效果声势唬人

仅仅看上去很美

除了仿卡通渲染的画面，落银城的另一亮点是极具抽象艺术风格的操作界面，不过到了游戏里玩家们就会发现这套把戏只能说看上去挺美。如果不能领会我在说什么，各位不妨假借另外一个实际内涵相近的词发挥一下你的想象力：中国水墨画风格，仿佛泼墨般一挥而就的操作面板既不是方的也不是圆的，而是长条不规则的面团形，这面团的颜色还是灰扑扑的，左侧杂乱无章的那些碎长须大概代表瀑布水流，鼠标左右键与技能属性菜单热键们就散布在这块灰面团上，下方的血槽和魔力槽地道的抽象风格，看上去像一抹血渍和一抹蓝墨水，可下面的经验值槽却又突然变回标准的细线条。当然我们可以把这视作艺术作品的不可预见性，可就算是个性十足的艺术狂人，也总得给我们一个自定义操作热键的机会吧？但无论是在外部功能菜单还是内置Option选项中，玩家均无法更改任何热键，需要喝血瓶时只能老老实实去找数字9键，需要加魔时找数字0键。当从NPC那里接到任务后，右上雷达边缘会出现指向任务目标点的不同颜色箭头，黄色是主线任务，绿色是分支任务，但如果同时接到多个分支任务，雷达上只能显示最后接到的分支任务目的地方向。与商人交易时无论买东西还是卖东西也只能一件件用鼠标拖拽，想单击右键直接买进或卖出？没门儿！想一次多买几瓶血？休想！升级后面板上的属性菜单键和技能树键会自动变成发亮状态提示玩家有多余奖励点数可用，这本来也是件好事，可有时候主角根本没升级，玩家偶尔打开技能树菜单看看再关上，那键钮就自己就变成了发亮状态。在这些细节上，《落银城》的表现远逊《暗黑破坏神Ⅱ》，甚至连模仿它的《泰坦之旅》也不如。


科技城市的风格

高配置要求的游戏最近是不少，但像《落银城》这样敢觍着脸狮子大开口的低档货色着实罕见。这款游戏缺乏足够的原创亮点，开篇偷工减料的CG动画已预示了一切，对《暗黑破坏神Ⅱ》经典路线的模仿也搞得有气无力，若干细微环节上更是漏洞百出。对于这样一款三流品质但却需要2G内存的游戏，我除了咬牙切齿迸出东施效颦这4个字外实在找不到更合适的描述。P


乖乖，发光的泥地哟



无冬城的挽歌

■北京 黑石头

编者按：前阵子接到某位读者来电，他问我为什么他买了《无冬之夜2》的正版，安装之后却没法玩。我的直觉是他买到伪正版了——当然，我要跟他说玩不了肯定是伪正版的原因，这跟当年流行说买盗版就一定会染上病毒一样，都不大客观。我跟这位读者聊了聊，了解到游戏运行出错的提示大概是说硬件的3D驱动不匹配啥的，有可能是硬件支持不够，也有可能是驱动程序不够新。但是最后，我仍然很郑重地向他提示：不管是什么原因，如果你买到的是正版，至少不用担心是光盘本身的问题；即便万一是光盘的问题，你也可拿去找经销商调换。而现在呢，如果到最后也没查出来是何原因，那么你也只好恨恨地骂上一句“这该死的伪正版！”了事。

这位读者朋友显得很懊恼，“我可是省了大半月早餐钱才下决心买一次正版呀！”他这么说着。而我又该怎么回答他呢？“急着玩的话就先下载个原始版本凑合吧，省心！”这话实在，但不厚道，怎么着我也是个有职业操守的编辑。于是我对他说：“朋友，今后一定要仔细关注正版上市日期的官方消息啊！这年头，单机游戏不管是出个正版还是买个正版，都不容易。”挂断电话后，我不知这位朋友还会不会在《无冬之夜2》的正版推出后再去购买一份，但希望这件事没有抹杀掉他那珍贵的购买正版单机游戏的热情，我衷心地这么期望。——谨以这段不搭调的文字作为本文的前言。

《无冬之夜2》是2006年最出色的游戏……电脑游戏……电脑单机游戏……好吧，最出色的电脑单机RPG之一。

提笔写完这句话我才蓦然惊觉，自己心中对《无冬之夜2》的评价，竟然已经历了这样的变化。

在此声明，在主观上，我从没有过将《无冬之夜2》视为一款普通游戏的想法。恰恰相反，作为一个欧美奇幻类RPG和龙与地下城规则的超级死忠，我一直习惯于将符合这两个条件的游戏放在我的游戏排行榜第一位。而《无冬之夜2》理所当然应该在我的2006年游戏排行榜上名列第一。

但是，当最终将光盘放入光驱，开始进行游戏时，我开始发觉自己心中并没有当年第一次玩《博德之门》《异域镇魂曲》或者《无冬之夜》时那样的兴奋感，甚至在经过一番奋战最终成功通关后，我也没有“又体验到一个精彩游戏”的快感和“从头再来一次，看看有没有新发现”的冲动。平心而论，《无冬之夜2》不可谓不佳。作为一部以编辑器自制功能为卖点的游戏，它提供了精彩的剧情和不俗的画面；自由度丰富，游戏性平衡。但面对这款游戏，我却怎么也找不回当年抱着牛津英汉词典玩《博德之门》、为《异域镇魂曲》翻译设定集和同人小说、拿到《无冬之夜》的第一天就开始对着Toolset进行研究的热情……

或许一个时代就要结束了。

10年前，在美国诞生的一款游戏改变了整个欧美游戏界的格局，这款由Bioware和BlackIsle联手打造的RPG大作叫做《博德之门》。在欧美RPG类型的开发和销售陷入最低谷的时候，它横空出世，吸引了无数玩家转投入RPG的怀抱，被全球拥趸奉为神作。其后，它的资料片《剑湾传奇》、续作《安姆疑云》《巴尔王座》，同类作品《冰风谷》《异域镇魂曲》乃至《奥秘》《辐射》等一干RPG的推出，将欧美风格RPG带入了高潮期；而《无冬之夜》上市时


也许虚拟世界中的一切都没有变，变化的只是现实中的人心

所附带的超级开发工具Toolset，更让无数RPG爱好者们找到了圆梦的方法。直至今日，全球最大的《无冬之夜》主题网站NWVault每天仍有数十万人访问。由《博德之门》带来的这段繁荣期，其影响力一直持续到今天。

然而，10年前《博德之门》点燃的欧美RPG星星之火并没形成燎原之势。《冰风谷》在使用陈旧引擎一代代推出续作的过程中逐渐被Fans们遗忘，《异域镇魂曲》的思想性只导致了叫好不叫座，《奥秘》的Bug就像它的创意一样令人咋舌，《辐射》（异尘余生）更是在版权旁落他人之手后杳无音信。事实仿佛在告诉我们：《博德之门》所开创的黄金时代就要结束了。

欧美RPG所受到的最大冲击来自于网络游戏，《博德之门》和《无冬之夜》这样系统的RPG也不例外。同样是将“在另一个世界中扮演某个人物”作为游戏的基本进行方式，MMORPG比起传统欧美式RPG来本就有着互动性和代入感强烈的先天性优势，许多传统欧美RPG爱好者在接触到网络游戏后会被立刻引走。《博德之门》系的大部分RPG都以玩家自创人物或自创小队的方式进行游戏，主要与NPC产生互动，因此在这一方面的劣势尤为明显。尤其是当《魔兽世界》这样饱含大量单人剧情的MMORPG出现后，继承了《博德之门》游戏风格的单机RPG在互动性和代入感方面几乎走入了绝境。

另一方面，在探索世界的乐趣方面，《博德之门》系统的RPG同样先天上无法战胜网络游戏。尽管《无冬之夜》系列可通过扩展模组的方式来扩大玩家可探索的区域，却始终无法超过MMORPG内的可探索世界，因为后者不但同样可通过更新添加，而且所有新增内容均可位于同一世界中。

剧情方面，发展水平越来越高的游戏机平台游戏对《博德之门》系RPG造成了巨大的影响。由于平台上的先天性区别，游戏机平台，尤其是次世代机上的RPG往往都具有十分华丽的画面，而且大量采用CG表现剧情，更易吸引重视画面效果的玩家。同时，由于游戏机平台一直以来都是日系厂商称雄，而日式风格RPG的主要卖点在于精彩曲折的剧情，对于普通的RPG玩家来说，欧美系RPG在与日系RPG的较量中很难取得优势。

作为《博德之门》“遗产”的最后一个继承者，《无冬之夜2》从诞生的第一天开始就背负着沉重的责任。很显然，BlackIsle的继承者Obsidion也很清楚这一点，无论是经典的小队冒险式游戏剧情，还是充满新意的影响力系统，都显示出黑曜石在这款游戏中投入了大量的精力。遗憾的是，《无冬之夜2》虽然最终成为一款出色的游戏，但它距离“伟大”还差之甚远。无论是互动性、场景宽广度、剧情曲折度还是NPC人物塑造，《无冬之夜2》都还称不上尽善尽美。虽然强大的Toolset为玩家提供了无限的扩展性，但作为一款游戏本身，《无冬之夜2》尚无法令《博德之门》系RPG重新走向辉煌。

据悉星空娱动于2月春节期间推出正版汉化的《无冬之夜2》，并为国内玩家架设了双线100M战网。对于国内的玩家来说，将来还有多少这样的机会呢？也许若干年后，我会无法再回忆起从博德之门到无冬城的漫漫旅程，无法再回忆起法师指尖绚丽夺目的法术特效，无法再回忆起CG中巨龙喷出的烈焰，无法再回忆起需要用10人Raid才能击败的大Boss，无法再回忆起亲手自制的+5锐锋血光斩首焰击冰爆精金双手巨剑。但我相信，我一定能回忆起无冬城旅馆的壁炉中跳跃的那一簇簇火焰，回忆起我与《博德之门》系RPG中的那些同伴们并肩作战的日子。P



对于习惯了网络游戏的玩家来说，没有真人同伴的单机游戏世界，即便再美丽，也像是一座空空荡荡的城市



《无冬之夜2》的配置要求很高，但如果你能承受住这有些不合理的要求，依然可以体会到一次充满乐趣和刺激的冒险





FPS新概念
——评《武装强袭》
Rayman Raving Rabbids

■江苏 十大恶劣天气

良	总评 7.7
😀	野心十足的全新模拟平台，将统治未来至少3年内的陆战模拟游戏领域
😟	音效、图像和操作在细节表现上尚有待提高
制作	Bohemia Interactive
发行	505 Game Street
类型	动作射击/军事模拟

文化、包容性：8.0　上手精通：5.0　画面：8.0　音效：6.0　创新：9.0　模拟度：9.5

模拟类FPS操作的革命

无论是图像引擎还是基本模式，《武装强袭》（以下简称ArmA）都和5年前的《闪点行动》（以下简称OFP）一脉相承，但即便是OPF的老手玩家，对ArmA的上手也将是一个非常痛苦的过程，仅一个移动的操作就足以让人抓狂。但笔者认为，ArmA的这个新系统是当今模拟类FPS最为理想化的操作模式，它解决了FPS的两个难题：枪的移动和身体移动的分离、战术动作的呈现。

由于加入了“出枪”的概念，因此“移动”的概念不再是一个漂浮在空中的枪在滑动，玩家成为了具备体积感的实体——你身体的移动速度、姿势是可以调节的，身体移动时枪的状态也是动态的，身体和枪的关系第一次得到了精确的呈现，同时，在OPF中本来就不重要的那个位于屏幕中央的T字准星再次被淡化。想精确射击，必须要用“出枪”的动作，从观察姿势过渡到瞄准姿势，同时利用机械或光学瞄具。在快速通过敌火封锁的开阔地时，玩家可双击W键后按住不放实现疾跑；在需要举枪警戒姿势前进时，可在出枪后双击Shift键，以瞄具状态缓慢前进，便于在前方出现敌情后迅速作出反应。能否在战场中生存下来的关键不再仅仅是枪法如何，很大程度上取决于自己的移动方式是否科学。



和OFP一样，景物距离一旦打开到最大，对于任何市售显卡而言都是严峻的考验

游戏的移动操作可说是《闪点行动》和《美国陆军》的浓缩，既保持了OPF系列“人枪分离”的特色，也引用了《美国陆军》系列的移动模式，如探身倾斜移动的设计可谓是在《美国陆军》基础上的创新。在一般的FPS游戏中横向移动，由于脚步较大，很快就会跑出墙外，暴露给敌人，而在ArmA中的倾斜移动状态下，可在掩护自己躯干的同时缓慢横向移动到墙角位置，观察或与敌人交火，在城市战地图中相当实用。



游戏的伪装设定令人非常失望

与传统FPS负责控制方向的W、A、S、D这4个键相比，由于加入了用于控制持枪动作和身体姿势的Ctrl和Shift键的两个操作，无疑会使得玩家的操控变得繁琐，但OFP系列向来不是一个注重射击爽快感的游戏，这套全新的移动方式使得强调模拟度的ArmA变得更为科学而严谨。



尽管游戏的战场放在了架空背景的岛屿上，但依然可以看到冷战时代的痕迹

略显粗糙的细节处理

Bohemia制作组作品高模拟度的风格，注定他们的产品只能面向小众，这款号称“五年磨一剑”的作品本身也缺乏精雕细琢的处理。首先要提的就是游戏重点强化对枪支后座力的表现显得过于夸张，尤其在连射状态下，这影响了平衡度和基本的游戏乐趣。如果说重机枪能较为稳定的射击是因为安装有支架的关系，那么发射手枪弹的MP5SD6在开火后居然“跳”得比AK还要离谱，这就实在有点说不过去了。和OFP射击后座力表现的最大不同是，ArmA在连续射击中校正枪口非常困难，因为机械瞄具界面的照门也随着后座力而上下左右“跳动”，这对于使用单发或三连发射击模式的玩家而言也是一场灾难，因为在面对多个敌人时，开上一枪后必须重新校正瞄准，并且此时照门装置跳到什么位置是没有任何规律可言的。因此在上手阶段，玩家会面临AI手中的AK比自己手中的狙击枪打得还准的郁闷局面，即便满足了ArmA超高的配置要求以后，真正享受到乐趣的“门槛”也相当之高。

是一款商业娱乐软件还是虚拟模拟平台

ArmA中有很多无法令人忍受的缺点，如恼人的Bug、拙劣的草地伪装效果、单调的合成语音，但根据以往经验，现在给这款游戏下定论是非常不明智的。无论从高模拟度的人机界面、等比模型构成的广大场景、全套武器系统还是丰富的动作捕捉效果来看，ArmA是一款野心极大的作品，它不仅仅是一款商业化软件。和同题材的《战地2》最大的不同在于，ArmA本质上是一个完全开放的虚拟平台，制作组由于各种原因无法雕琢的东西，都可由全球各地的玩家通过插件、MOD的形式进行完善，就像5年前的OFP一直能火热到今天的原因一样。P

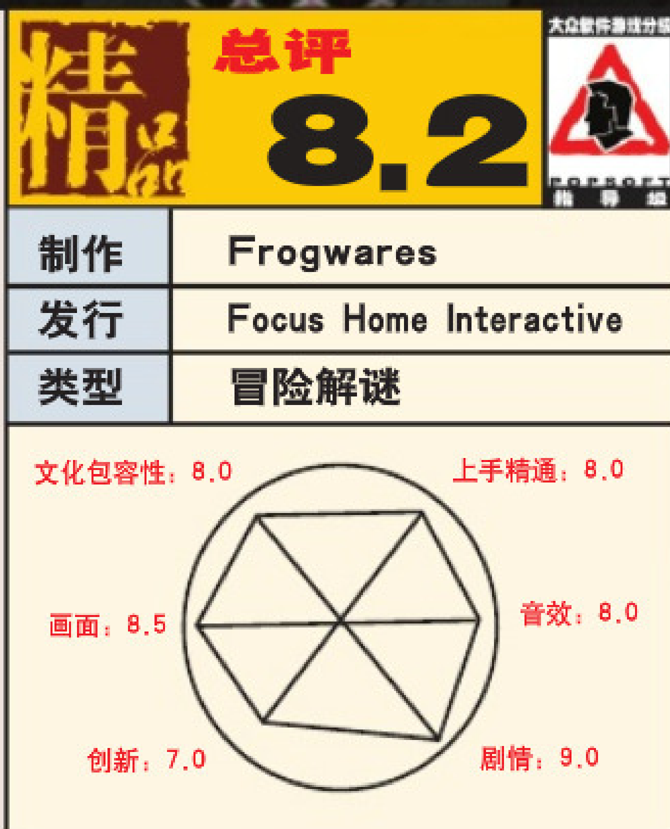


丰富的动作捕捉数据，为我们带来了一个又一个栩栩如生的虚拟士兵

福尔摩斯——觉醒

Sherlock Holmes The Awakened

■贵州 yago（本刊特约作者）



制作	Frogwares
发行	Focus Home Interactive
类型	冒险解谜

英国侦探小说大师柯南道尔笔下神探歇洛克·福尔摩斯在全世界都可谓家喻户晓，以这位传奇人物为主角的游戏在玩家中同样大受青睐，由乌克兰Frogwares公司开发的冒险解谜游戏《福尔摩斯——木乃伊之谜》、《福尔摩斯——银耳坠奇案》两部作品仅在欧洲就取得了50万份销量的骄人成绩。现在该系列第三款作品《福尔摩斯——觉醒》又紧随而来，本作以发生在伦敦的多桩离奇失踪案为由头，福尔摩斯与他的好搭档华生医生沿着蛛丝马迹追踪疑犯前往瑞士、美国等地调查，经过他们的不懈努力，邪教信徒妄图用活人献祭来召唤古代怪兽的阴谋最终大白于天下。游戏中玩家将以第一人称视角模式在全3D互动场景中自由探索，游戏背景音乐与场景建筑依旧是原汁原味的19世纪末风格，60多名不同人物角色外加上百条线索使案情倍显错综复杂，好在诸多谜题均有较强的逻辑推理性，一些谜题甚至引入物理重力因素，玩家不仅要有过人的细致观察力，同时还需要丰富的想像力才能将各种看似毫不相关的物品组合成解谜过关的工具。对既喜欢侦探小说又擅长解谜游戏的玩家而言，这款作品可谓不容错过的佳作。



第一部分 伦敦

1894年9月6日，从早到晚都弥漫着浓厚雾气的伦敦让人感觉压抑，福尔摩斯也因为无所事事而陷入某种忧郁状态，华生劝他到Barnes书店去看看新书，顺便可以走走散心。等华生走后，福尔摩斯从桌上拿取火柴，出门下楼与报童谈话获悉瑞典公主来访伦敦时一名保镖突然失踪，委托小家伙打探消息后，向右走过两条街口来到Barnes书店。观察进门的取书梯发现鞋皮，再看窗台上的花盆有明显枯萎痕迹，由此推断身材矮小的老板Barnes特意穿高跟鞋并把花弄枯萎以便接近卖花姑娘Flemming小姐。从书架前拿海盗和鱼的书籍后走回贝克街，路口处遇到华生，得知他的病人Stenwick船长有仆人失踪。进小院与船长对话了解到他的澳洲毛利土著仆人Baowpa在伦敦举目无亲又身无分文，再与旁边巡警Rufles谈话后到后院小木屋中调查。分别观察门锁和地面的土著图腾地绘，注意进门时在门框上可摘取到一片黄色小布，在屋内小锅里用放大镜找到不明颗粒，在小屋外左侧墙根下发现脚印，用软尺量为7号鞋码，用放大镜可在左上方找到一片


仔细观察发现鱼鳞

鱼鳞，再仔细看右脚鞋印左边缘发现缺少一根鞋钉。到墙外拿梯子，回脚印处架梯子上墙，在栅栏铁齿间找到一片植物纤维。调查完毕到前院与众人交谈后回到贝克街。

打发华生去找书店老板和报童，福尔摩斯坐下开始化学试验。先拾取桌上的溶剂、水、酸和酒精，接着拿出植物纤维用显微镜观察，用镊子抽取一丝判断为麻绳，将纤维拿到左边化验仪上加入溶剂后发现麻绳上沾有水和煤烟；把鱼鳞拿到显微镜下用镊子摘片，如果看过书店里拿来的鱼类图书即可判断出是海鲈鳞片；将颗粒放在显微镜下，用小刀剖开后换镊子取得种子碎片，再拿到化验仪上加酸并用火柴点燃加热证实为鸦片；最后把黄色布片拿到显微镜下观看可推断这是一名新近来伦敦的印度人穿的亚麻衣服。这边华生找到报童获悉瑞典公主的保镖是在抵达伦敦的第一天失踪，接着到Barnes书店取得关于毛利人的图书。回贝克街与福尔摩斯商量这桩离奇的绑架案，福尔摩斯最后会问华生两名绑架者中的一人来自伦敦何处？在答案栏输入Thames（泰晤士）或Port（码头）都行。

借助地图瞬传功能抵达泰晤士河13号码头，进诅咒美人鱼酒吧向酒保打听是否有烧煤的渔船水手，酒保建议去找Harper可以得到更多信息，再问柜台旁的酒客为何消沉，原来这位客人订购的假肢迟迟未到。出酒吧向左过桥来到墙上有红色锚标的房子，敲门无人应，不过在旁边麻袋包上可以拿到绳子。进对面屋子，里面的尼泊尔妇女正在悲泣，打听Harper得知昨晚乘船走了，而这位母亲的儿子也于一周前失踪，邻居们最后看到他跟一个有银色眼睛的人在一起，从神龛上拿到失踪儿子的仿银鹈鹕徽章后离开。出门向右走入小院看到一名醉醺醺的邮差，原来他被一帮暴徒强迫灌酒，醒来后发现自己递送的包裹不翼而飞，福尔摩斯拿到空酒瓶后决定寻找附近的贩酒商。在附近转入小巷中，有户人家门口堆满了空酒瓶，将灌醉邮差的空酒瓶拿在手上敲门，与开门的地下酒商交谈获得被抢的包裹，再出示鹈鹕徽章得知这是一个戴红帽子长兔唇的水手拉拢Brannoch加入帮派的礼物，在12号仓库可找到这个水手。回酒吧从酒保处了解到这位独眼水手多半是脏鬼Sommers，他曾在酒吧里开了个包房招募水手，到帷幕后面的包房调查，发现桌面上有4个怪异图案。



向地下酒商了解情况

打开道具栏把包裹图标拖到小刀上获得假肢，将假肢交给酒客换取旧的铁钩假肢。绕过醉酒邮差背后的船来到仓库区，注意看墙上数字标志可找到12号仓库，敲大门发现锁死，抬头看大门上方有个破洞，用铁钩假肢与绳子组合得到绳钩。福尔摩斯将绳钩扔进洞内，玩家切换为华生绕到右边，用手形图标擦干净窗灰，然后遥控福尔摩斯的绳钩先勾起地上的铁砣，再摇晃撞击锁栓即可开门。进门先拿右边地上的撬棍，注意看两个木箱之间的地面上有本Amos Colby的美国护照，上面用血画了个恶魔头像，旁边还有根带血的大头针，拾起它们后用撬棍打开两个木箱，左边箱子里是一盏牛眼灯，右边箱子里全是船帆布。屋角有扇地门，凭两人的力量还拉不开它，附近半空中悬着口大锅，上前将它推到水龙头下，开屋角阀门放水，然后把大锅继续推到屋角尽头的滑轮绳索处，点击绳子再点大锅可将两者系在一起，到地门那里点悬空的绳子末端再点门环将两者系在一起，摸出小刀将大锅原先的系绳割断拉开地门。



任何机关都挡不住一颗好奇的心

拎出牛眼灯走进地下甬道，前面紧闭的门两侧各有3个按键，使用门前矮柱可用牛眼灯照亮两侧墙壁上的图案，注意最顶上的图案是相同的，门左侧按键按第1、第2个，右侧按第1、第3个即可开门。进门后在左手边桌子上发现很多鹈鹕徽章，右边角落里有煤精，拿取1块。在中间靠近祭坛的地面上调查一片煤灰，发现一个方框嵌十字的图案，在前面地上的衣裤中搜出一张Northwood侦探社的广告单，上面有个指纹。这时再到左边工作台前，调查水瓶发现内有鸦片水，从右边台子上拿取一个带花图案的金属盒，再检查旁边倾倒的瓶子发现鸦片粉。在中央尽头的祭坛上有一具男尸，走近后先查看颈部发现有绳索勒痕，接着用放大镜观看右手食指上的灰尘，再用放大镜看左手中指上的大头针孔，最后从祭台边拾起挣扎中掉落的破碎雕像。祭坛两侧还有怪异铭文的石板，先使用广告单覆盖，然后使用煤块取得拓文。福尔摩斯推测所有被绑架的失踪者都被集中在这里，然后装入木箱中运送上船。这时尸体突然扭动起来，从死者体内涌出的蛇形怪物异常恐怖，两人赶紧逃回贝克街。



回家后福尔摩斯先寄了一份拓文副本给自己的哥哥麦克罗夫特翻译，然后到试验桌旁，用小刀打开金属盒得到白色粉末，放在显微镜下用镊子取得细小颗粒，再拿到化验仪上点火加热后认定与毛利仆人屋中发现的含吗啡的鸦片完全一样。对于如此大量使用违禁鸦片，华生推断一定是假借医疗物资为幌子才能通过海关检查，福尔摩斯决定再到港口海关去调查。回到诅咒美人鱼酒吧，与酒保交谈获悉海关官员Beddoes在码头边，到尼泊尔女人家附近的海关棚子里，看到箱子后面贴了一张便条，查看旁边的登记簿得知特殊进口货物存放在16号仓库。来到16号仓库门前可看到很多煤灰脚印，先拉门，然后查看地上脚印找到一枚钥匙，用放大镜仔细查看左上方脚印发现同样少了一枚鞋钉，跟随足迹来到码头上的一间小屋门前，用钥匙开门取得地上的标签纸。回到贝克街后福尔摩斯推断被绑架的人都已被运走，但他们被送到哪里去了呢？从雪绒花医院标签和方框嵌十字的图案可以推断为瑞士，因此在答案栏内输入Swiss（瑞士）。



回到贝克街做化学试验



第二部分 瑞士

1894年9月11日，华生只身一人来到瑞士雪绒花医院调查，福尔摩斯因为有事暂时分头行动，他还留下了一位当地警察朋友的联系地址。华生进医院后与前台小姐谈话求见主治医师Gygax，两人正在交谈时有名男子进来自称是Amos Colby，华生告诉Gygax医生这个人绝对是假冒的，但他没想到这就是乔装打扮的福尔摩斯。可怜的福尔摩斯因此被擒，被壮汉护士押到治疗室后迅速拿起桌上的注射器对水杯使用可稀释麻醉剂，然后拿走桌上的镇定剂。在牢房里取得同室囚友的铁饭盒与勺子，把自己铺边的罐子和毛毯卷拾起放在床上，然后用帽子和大衣分别覆盖在罐子、毛毯上装成假人。用勺子开囚室锁，这个小游戏要求将锁芯上的数字块按从1到10的顺序排好，上下4列空槽可放置抽出的数字块。


这家医院看上去一切正常

出门向右，左转后在实验室门口看到一张便条，进入实验室后按Ctrl键蹲下潜行，否则被护士发现会导致游戏结束。从桌子下的器皿盘中取得12、15、18毫米3种注射器，离开后在对面囚室被囚犯Maurizio缠上，他要福尔摩斯帮他搞来撬棍，否则就大喊报警。在走廊尽头的杂物间门前停下，先看门边的便条，然后从门左侧墙缝中摸出一把钥匙，打开门进去拿撬棍，在门后箱子上还能拿到一个测径器，用测径器量屋角木箱上的4根铁管，拿取16毫米的铁管，将镇定剂注入15毫米注射器中，然后用注射器和铁管组合成长矛。出去把撬棍交给Maurizio，这家伙撬锁逃跑引发警报，趁乱溜进实验室摸出麻醉长矛潜行靠近护士将其放翻。出门上楼，在左边门前拾到一串钥匙，用勺子开柜锁换上白大褂。进楼梯正对的门来到一个花园中，中间的鸟笼前有一男一女两病人，女病人告知男病人拿走了鸟食，注意看左侧角落里有个水池，用铁饭盒取水，此时千万不要靠近走廊另一侧的男护士。


打开鸟笼制造混乱

返回楼下用钥匙打开杂物间正对的那扇门，进去后潜行直走，到尽头左转到Becker的囚室前与其谈话，Becker需要红色晶粉。回到实验室进入配药间，从晕倒的护士身上搜出Gygax医生的信，从架子上拿到红色晶粉。回到Becker处他又提出要用水将药溶解，用盛水的铁饭盒与晶粉组成药水交给他，满意的Becker这才说出附近关着的一个疯女孩知道鸟笼走廊房间的钥匙。去实验室拿布偶娃娃，开自己囚室旁的走道门，进去把布偶拿给女病人Gerda得到钥匙。回楼上鸟笼走廊用钥匙打开右手边第2扇门，进门后看到木架上有织绣，从桌上取得瓶子、眼镜盒和厂商寄错眼镜的道歉信，右边墙上的织绣瓶套也要拿，最后从衣橱中的衣服里取得鸟笼钥匙。到外面打开鸟笼制造混乱，引走了所有男护士，从另一侧走廊里传来厨娘Frau Mayer的歌声，看厨房门边的通知后福尔摩斯决定做个烟雾弹将她吓走。用瓶子从水池中取水，下楼到实验室里，用铁饭盒从屋角铁罐中取得钾盐，用天平秤分别计算出铁饭盒与瓶子的容量，从配药间取得氯仿与瓶子组合，再与铁饭盒组合得到烟雾瓶。

回楼上摸出烟雾弹对厨房门使用可引发假火警惊走厨娘，进厨房从餐桌上拿到一根牛筋，矮柜上的便条透露三短一长的铃声可将升降梯送回医生办公室。回到Becker囚室外与其交谈，了解到最近有很多异国人被陆续送来，这些人彼此语言不通，但送到楼下后再出来就只会反复说一种语言。面对Becker囚室左手尽头的墙上有两个机关，从杂物间中取得铁砧，把Becker囚室门边的小车推到右边机关下方，对机关使用织绣瓶套，再对瓶套使用铁砧拉住开关，对小车使



福尔摩斯的名字能刺激莫里亚提教授

用牛筋绳子完成机关设置。拉下左边机关开外门，进去后拉牛筋绳子拨动右边机关开启内门，进内门后墙上有个机关，拉下即可同时开启两道门。

沿着旋转梯来到下层，前面一间标有姓名的牢房里有个叫Wolff的囚犯，与其搭话发现他只与Schwartz教授交流。走右边走廊，在尽头地面发现带血足迹，调查后用勺子撬开旁边的门，进去从右边草堆里拿到Gygax医生办公室的钥匙，在下一条走廊尽头找到Gygax医生的办公室，开锁入屋后拿左边壁炉旁的火钎，在桌上获得教室钥匙和信纸，检查洗手池旁工作台上的书和头骨，拉开洗手池旁的档案柜找到Wolff的档案及Schwartz教授的相片。接着用火钎撬开办公桌抽屉，通过抽屉内的票据信件发现Gygax医生最近通过卖宝石赚了不少钱，这些钱分别转到了伦敦和新奥尔良的银行账户上。用火钎撬开通向隔壁的门，观察病床上的头部固定装置，绕到另一面查看手摇发电机，然后从桌子上拿起Gygax医生的研究笔记翻阅，调查旁边的鸟儿尸体与黑板上涂抹过的字迹后离开。

紧贴左侧墙角，从旋转梯返回上层，与Becker谈话了解到Schwartz教授早已过世，用教室钥匙打开右侧拐角的教室，看到正对门的一套体罚用具。从靠墙书架上拿到假胡须，主课桌上有一封Herzog教授的来信，里面提到一位身份不明的病人，福尔摩斯决定再去查病例档案。回到Gygax医生办公室，档案柜里有一份空白标签的档案，抽阅后读到一位河边发现的病人变成了哑巴和健忘者。将眼镜和假胡须组合，到外面对Wolff使用，可装扮成Schwartz教授模样并从他口中套出开启血足印密门的方法。先拉动Gygax医生办公室门边的熄灭火把，再拉动Wolff囚室门对面的另一只熄灭火把，最后拉血足印密门左边的熄灭火把即可打开石门。胡同深处坐着个瑜珈老头，他要福尔摩斯说出他是谁，在答案栏中输入Light of Abyss（深渊之光），老头接着就真神即将降临发表长篇高论，不料声音太大惊动了楼上守卫。

福尔摩斯赶紧跑进Gygax医生办公室，窗前有两根拉绳，左边那根拉3下，右边拉1下，眼前的秘密升降梯门就会打开。坐升降梯来到洗衣房，上楼的出口有两名男护士把守，用勺子打开屋角囚笼门，进去后发现里面关的男人居然是老对头莫里亚提教授，这位犯罪精英如今已经失忆，他显然就是那个身份不明的病人。这时Gygax医生派人下来搜查，紧急关头福尔摩斯在莫里亚提耳边说出自己的名字，受到严重刺激的莫里亚提立刻变得很狂暴，他冲上楼去引走了Gygax医生一伙。福尔摩斯趁机走上去，从搁架上拿到Amos Colby的帽子和外衣后大摇大摆走到前厅，此时华生与当地警官正好赶来，他们将化妆成Amos Colby的福尔摩斯逮捕带走，路上福尔摩斯现出真面目令华生大吃一惊。在离开瑞士的火车上，福尔摩斯提问接下来该去哪里？在答案栏中输入New Orleans（新奥尔良）。





第三部分 新奥尔良

来到新奥尔良后华生提议用兑换券换点本地货币，面对旅馆向右走，拐弯后看到银行，与守卫交谈得知银行因为经理外出暂时关闭，把口袋里的美钞递给守卫可得到提示：去找一个叫Champagne的法国人也许能获得帮助。从靠近水边的港口库区大门进入大院，连续穿过两处货仓，最后来到一个有两条狗陪伴的老水手跟前，这就是Champagne。问他是否知道宝石交易的内幕，老家伙顾左右而言他，递上美钞后得知最近Arneson先生的管家私自卖出了不少宝石，此外5天前的深夜有多艘来自沼泽的小艇与一艘海船接触过。

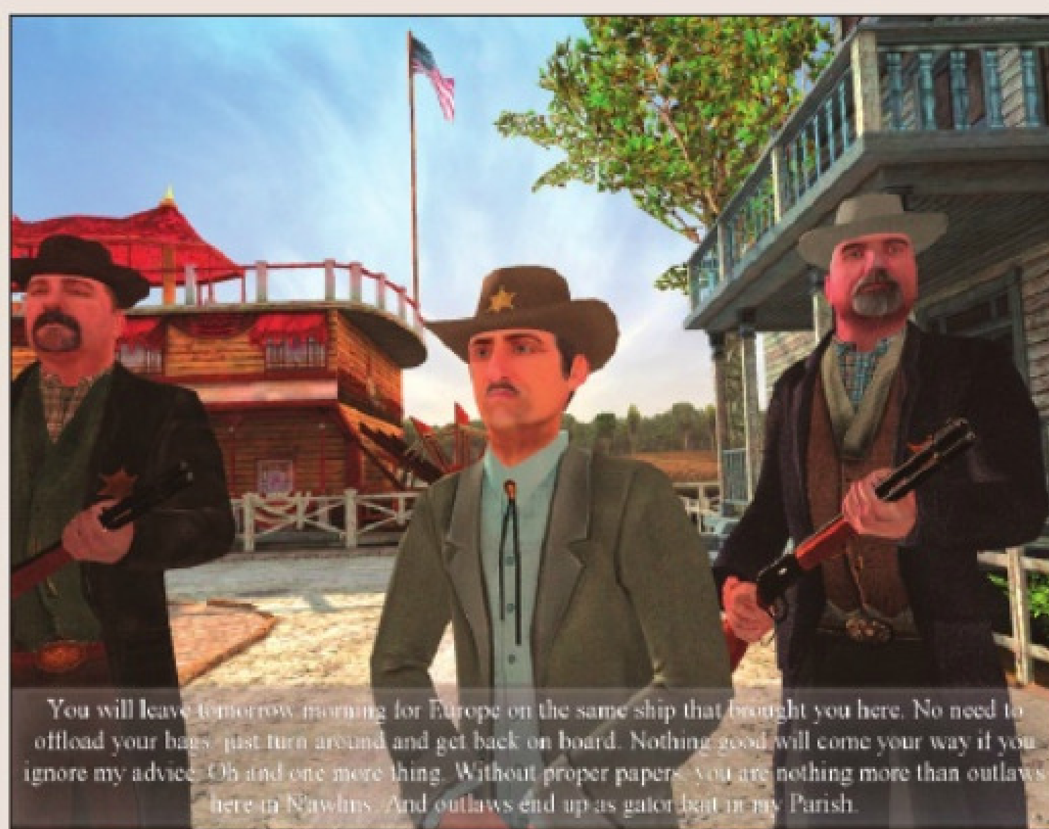
两人准备前往法裔聚居区去找Arneson庄园，没想经过沙龙招牌时被一个小贼抢走华生的提包，福尔摩斯赶紧上前追赶，经过一间库房后冲出一辆拖拉机挡住去路，走右边关闭拖拉机后面的大门，冲过悬挂麻包的小桥，上踏板水轮，一直追到岸边，小偷掀翻过河的木板，靠近边缘抓住吊货网袋荡过去，不料又被开门打扫卫生的人挡住，进仓库追到大路上，眼见那贼进了标有中文“老马识途”的院子，追入院中跳板落下盖住这贼，上去跳过之后看到贼上了2楼。冲到滑索木板上将两个木箱推开，木板升级来到2楼，跳入后院通过台阶转上2层，爬梯子进房间，穿屋而过赶到厂房中，再爬梯子上2楼，小贼蹬垮屋顶木板逃走，抬头往后看见一个吊在滑索上的麻包，抓住它滑到对面，然后再上木梯沿边台跳入厂房中。推倒铁架卡住旋转叶片，从右边过去滑下铁管来到厂房门前，正要追上毛贼没想到却被治安官带人堵住去路，治安官放走小偷还威逼福尔摩斯与华生必须明天搭船回欧洲。


消息灵通人士Champagne

福尔摩斯劝华生冷静下来，两人来到Arneson庄园，前面有位神色忧郁的女子从门前走开。上前摇铃不见人应门，此时刚才那位女子过来搭话，原来她是隔壁家的女仆Eulah，她的弟弟Davy在Arneson庄园做事，不过已5天不见踪影了。女仆将福尔摩斯带到她与弟弟经常会面的马厩门外，用小刀撬锁进去发现可怜的马儿都快渴死了，看到桌上有马蹄钉，推门来到院中，走近前门注意到花草都照料得很好。转身绕到主屋侧面，从花坛中摘取蓝铃花、印加百合、白色百合各1朵，花坛里还根铁棍也取走。靠近主屋后门时看到一只浣熊，同时注意到地面有足迹，靠近观察，用放大镜发现血迹和泥，沿着足迹追踪到采花的地方再次仔细观察，用放大镜看左下角后推断有人进来拖走了一具身材高大的躯体。后院门口无数只毒蚊挡住去路，无奈只好从后门进主屋。进门后再走对面门进入厨房，从洗池中拿取铁锅后换为控制华生，到后院水池中盛水去饮马，马喝水后站起来露出身下的一柄铁锤，拿上铁锤回到福尔摩斯那里。

离开厨房左转来到楼梯前，用放大镜调查地上的足迹发现脚印中居然还有个小孩子的指印，看样子是想在地板上找什么东西。进足迹旁的仆人卧室，查看床上衣裤推断这位仆人个头不大，看墙上Arneson与仆人打猎的照片，将床搬开后发现足迹突然消失在床下，用小刀撬开床下木板发现一枚产自美洲的红宝石。出门向右继续观察足迹，判断这是个小身材的人在悄悄潜行。前方门前的血渍表明这是来自一处很深的伤口，扭门锁发现已从里面反锁，福尔摩斯隐约听到屋内还有响动，但却苦于无法进入。进入前厅看到一具尸体，以放大镜查看右手指甲判定为园丁，打开窗边酒橱取走香槟酒瓶。观察墙上主人猎熊的巨幅壁画推断他酷爱雪茄，弯腰看壁炉中有烧过的纸灰，细看地上的烛台发现有血渍，桌上烟灰缸中的雪茄再次证明主人的嗜好。沙发上的血渍证明有人在这里被杀，在放木材铁桶对面的地板角可找到一串飞溅的血渍，这是尖锐武器刺伤的证据，出门观察地面血迹判断尸体被由此拖出。

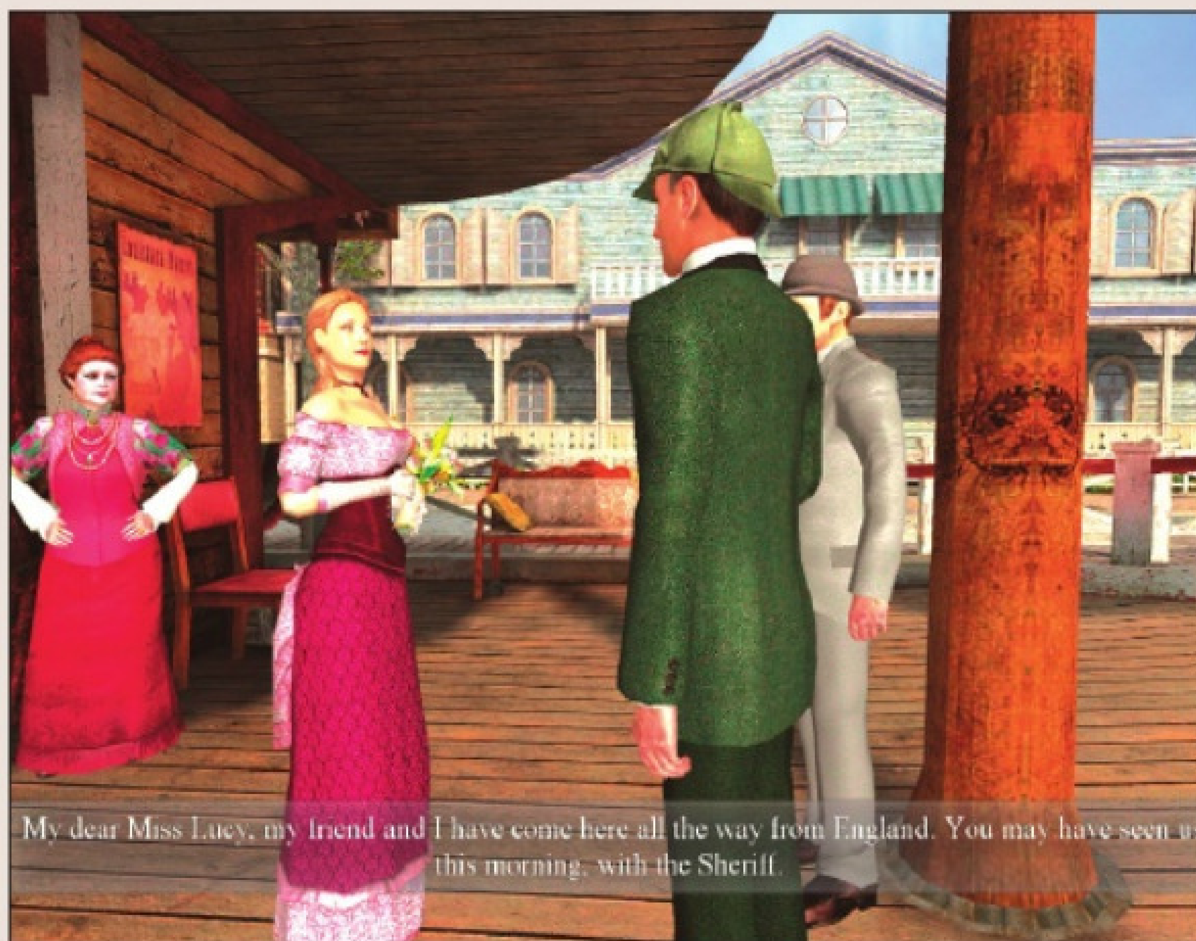
上楼第一间屋是主卧室，在右侧写字台上找到一封信，说的是仆人Davy因为精神创伤致哑，但这个孩子对数字有着惊人的记忆力。在书架上找到两本书，一本是《传奇狩猎》，一本是《路易斯安娜州动植物全书》，前者讲述15年前在沼泽里被猎杀的一头怪兽，后者记载了柠檬可防毒蚊以及浣熊喜食腐肉。打开窗前箱子拿走里面那根40×18厘米的光滑金属管，开侧门到露台上看到一株柠檬，回屋从床边小桌上取得5天前的报纸解谜版面。此时华生发现了隐藏在墙上的保险柜，保险柜的密码就是解谜游戏的答案，钟面内侧空格中的数字是外缘数字可被整除的数字总个数，例如10可以被2、5、1、10这4个数整除，因此内侧框中填4，按照此法从1至12推出内侧数字依次为1、2、2、3、2、4、2、4、3、4、2、6，输入保险柜开锁拿到一把钥匙，保险柜里还有一把气手枪。离开卧室，用钥匙打开隔壁陈列室的门，这时突然有女子尖叫声从马厩那边传来，两人快步跑下楼到马厩门前却发现门从里面闩住了，从旁边抬起一根黑色圆木撞开马厩门后发现女仆Eulah被人吊在屋梁中，华生将其放下后在她身上找到一张指名威胁福尔摩斯的便条。



盛气凌人的本地治安官

华生留下照顾可怜的女仆，福尔摩斯回到陈列室中继续调查。在沙发旁的圆桌中间有个洞，对其使用光滑金属管，桌布花纹映射在金属管表面呈现出一副蜥蜴壁画，下面写着“最好的枪手才能得到最好的武器”。观察旁边墙上的羊头，发现少了一只角，从窗前办公桌上拿取遗失的羊角，发现照片中没有Arneson。将羊角安在羊头上，羊头滑开露出一张照片，上面是Arneson与一位女士的合影。再看旁边那张猎杀巨蜥的壁画，发现巨蜥眼睛是个机关洞，在屋子中央的地板上发现了可以踩动的机关。到外面露台上取来那盆柠檬，压在机关上，再用铁棍捅巨蜥眼睛打开了密室。进密室，在左侧墙边看到橱柜里放有对付大象的强力猎枪，桌子上有两张纸，一张是Northwood侦探社的联系信件，Arneson委托他们调查自己的仆人Ashmat出售宝石一事，另一张是Arneson留下的便条，里面提到Ashmat与一些外国人关系紧密，园丁偷听到他们谈话内容涉及沼泽中的秘密。最后拿走桌上Arneson恋人Lucy的签名照片，离开密室下楼时看到小家伙Davy探头出来张望。

到马厩中与华生和Eulah交谈，带着女仆来到Davy藏身的房门前让她叫弟弟开门，福尔摩斯推测当夜Davy听到响动出来看到园丁和主人被Ashmat攻击，Davy从地上拾到一张记载有重要信息的纸，凶手发现后刺伤了Davy并抢回纸片，Davy趁机得以逃到屋中将门反锁藏身。有数字记忆天赋的Davy在旁边黑板上写下长串数字，那就是他看到的那张纸上的内容。抄下这些数字后福尔摩斯与华生来到后院，前面依旧有毒蚊挡路，回到陈列室从那盆柠檬中摘取一只柠檬果，把它交给华生建议涂汁防蚊。继续往前走，看到路面上有大滩血渍，观察后推测Arneson在此苏醒并挣扎，Ashmat将其右手砍下。再往前走到河岸，在码头尽头发现一根系绳，推测当夜有小船在此等候接送。



献上花束才见到Lucy

福尔摩斯建议接下来该去找老水手Champagne和妓院中的Lucy，途中会遇到治安官咄咄逼人



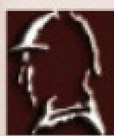
请求书店老板帮忙翻译

地靠近，两位英雄赶紧逃跑。先到Champagne那里，把手上的香槟酒给他换得几块木板和牛眼灯。到港口的水上妓院去找Lucy，门口的老鸨挡路刁难，将后院中摘取的3种花组合成花束给她这才得以见到Lucy，交谈中了解到只有Arneson右手上的印章戒指才能开启密室中的橱柜。回到Arneson庄园，福尔摩斯会提问戒指现在何处，答案栏中应输入Racoon（浣熊），因为Arneson右手被砍下后成了浣熊的食物。到厨房里取得一片火腿腐肉，到后院中的那株大树下找到浣熊足印，在足印上放腐肉会引出浣熊，观察发现它的巢穴居然在露台屋顶上。先去马厩中取得马掌钉，与木板组合后再加铁锤组成木梯，到露台上在简易沙发处使用木梯爬上房顶，从浣熊巢穴中的断手上取得印章戒指。到密室中开橱柜拿取钱和猎枪，正要下楼却看到治安官已带人闯了进来，赶紧退回卧室，到露台上拿木梯，走到面对后院水池处使用梯子可爬下去逃走。

再找Champagne，把钱给他终于买到一艘小艇，问清路线后会自动开始沼泽探险。黑暗中驾船划上一段路，直到发现蓝白两色绳子的标识物，继续向前经过带血的巨石后来到吊有两具尸体的树前，左侧水面上有几只鳄鱼，掏出猎枪来靠近右边悬挂的尸体，注意出现瞄准十字标时开枪射断系绳，落下的尸体吸引了鳄鱼，等它们让开后赶紧驶过去。再走一段终于靠岸，但眼前的景象实在恐怖，浑身是血的Arneson躺在祭台上奄奄一息，树上悬挂着开膛的无头尸体，四周到处是头骨和血渍。两人尚在惊疑中时冲出来一名看守的黑人，此人神情癫狂语言错乱，华生用猎枪射倒了他。到前方帐篷中再次看到怪物雕像，对基座上的小台使用小雕像可得到一本古代语言写成的书。再次查看Arneson自动返回港口，福尔摩斯叫来Lucy照料重伤的Arneson，用买船剩下的钱为她向老鸨赎身，眼看两位恋人终于团聚，将其它事委托给Champagne后两人乘船返回欧洲。

在返程船上福尔摩斯让华生研究Davy写下的数字密码，回到伦敦后接到麦克罗夫特的来信，瑞士警方调查雪绒花医院发现大量违法行医证据，Gygax医生畏罪自杀，但那些神秘的病人和档案全都不翼而飞。接着福尔摩斯会问华生研究数字密码是否有结果，在答案栏中输入56436 6134。这个谜题其实很简单，第1串数字687954312中包括了从1到9一共9个数字，接下来的数组中不能有相互重复的数字，玩家要做的就是找出缺少的那个数字。211467983缺少5，93421758缺少6，812365497什么都不缺则略过，52761938缺少4，57986412缺少3，24538971缺少6，597248613全都有所以略过，37589214缺少6，82974365缺少1，96752481缺少3，98256371缺少4，这样上面一排数字得到密码56436，下面一排得到密码6134，中间带空格输入后即为正确答案。另一方面福尔摩斯对古书的翻译却遇到很大困难，因此他想到去Barnes书店求助。

到书店把古书交给Barnes，回贝克街，从报童那里获悉最近在苏格兰海岸有多艘船只失事，在报纸第2版还能看到一位法国贵族女士被人抢走大批宝石。到13号码头酒吧找酒保打听哪里有海图，得到钥匙进入后面房间，这里不但有苏格兰海图，桌上半张旧报纸上还刊登了Rochester爵士启程前往印度的照片。打开海图，用数组密码答案作为经纬座标，点击竖向56.436横向6.134交叉的地方才能继续剧情。出来向酒保打听这个叫Ardnamurcham的地方，获悉那里建有一座奇怪灯塔，据说附近还有海盗巢穴。回贝克街，报童告知书店老板急欲见面，到书店找到Barnes，他已经成功翻译了古书内容，书中记载若能聚集不同国家种族的人在海岸边集体投海自杀，可以唤醒沉睡在深海的怪物利维坦，这种《圣经》中记载的恶兽苏醒后将毁灭整个世界。



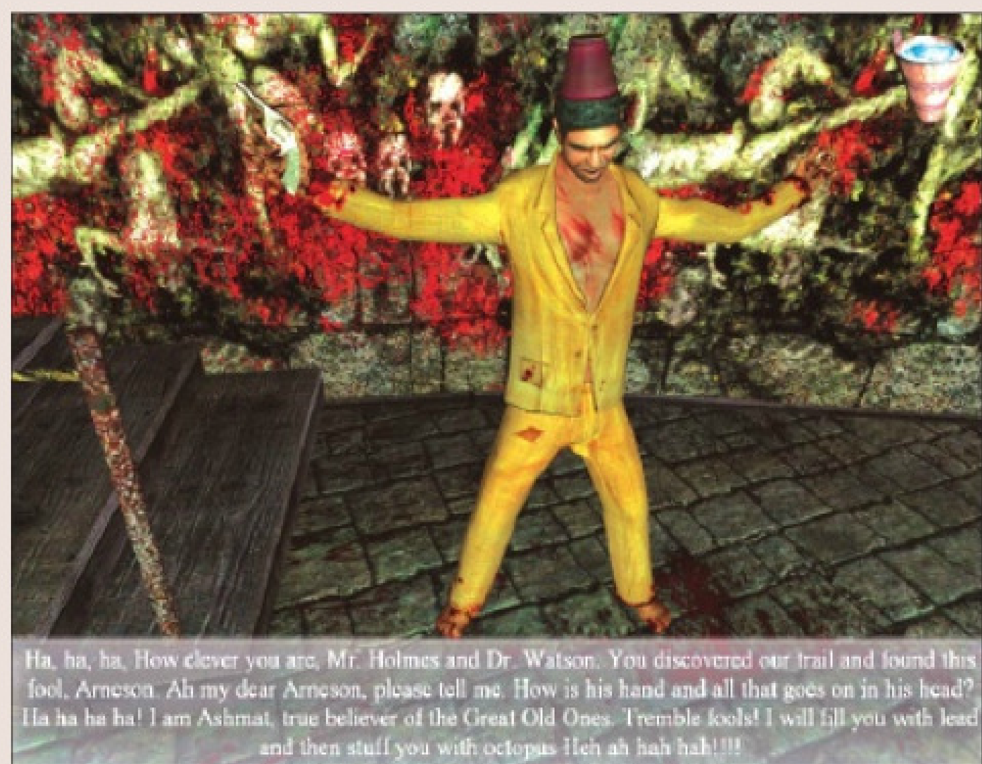
第四部分　灯塔

福尔摩斯与华生来到苏格兰海岸的灯塔附近看到塔上正有人投海，调查塔前台阶上的两座斯芬克斯雕像，在右边那座下面找到一根撬棍。进灯塔的门被人从里面锁死，转身到附近的破棚子里，左侧有个空木桶，右侧桶中装有新鲜淡水，进棚子里，从地上拾起腐朽的绳子。灯塔附近还有3股海水喷泉，站在喷泉中间，福尔摩斯突然想起海盗书中记载的场面，面对山羊头状的岩石直接走过去，途中发现地面一块石头有蹊跷，用撬棍撬开露出洞口。福尔摩斯决定独自下去探索，把腐朽绳子系在洞口旁的小石块上，下去途中绳子突然断裂，福尔摩斯摔到平台上但没有受伤。他让华生将撬棍抛下来作防身武器，但撬棍却被卡在石缝中。没办法，只好沿着石台探索，从骷髅身边得到匕首，用它撬旁边的石板，门开匕首也断了。前面右边悬挂着一具骷髅，一碰它全都掉了下来，从骨骸中拾起一个空水壶。注意观察悬挂骷髅的钩子和系绳板，从旁边的洞口来到藏酒室，从地上骷髅旁取得盛有高浓度酒精的酒壶，再往里一点从地上拾起大漏斗。在尸体对面有一截锈蚀的栅栏，拿走以后可作梯子用。

回到悬挂骷髅那里，走到脚手架下，用断匕首撬开木箱获得破布，从有两块木板的地方走到岩石顶部，靠近石壁抬头可看到手形图标，点击后发现上面似乎有东西。对悬挂骷髅的钩子使用牛眼灯，操作系绳板升起牛眼灯照到石壁顶端，发现那上面是火药桶。到石壁下使用栅栏梯，爬上去用空水壶取得火药粉，再次操作系绳板和吊钩拿回牛眼灯。脚手架另一侧有


这个谜题要求点亮左边四盏小灯

条路，踩着碎石爬过去来到木桥前，过桥时桥断摔坏了牛眼灯，从侧面爬上去在有流水的地方可以呼喊，使用大漏斗当扩音器叫来华生获得火柴。转身面对断裂的木桥，右侧岩壁上有个不易发现的洞口，进去后注意右边还有个更隐蔽的洞口，里面散落着海盗的骸骨。拾起几根腿骨，用破布和酒精与腿骨组合成火把，用火柴点燃照亮四周。到前方陷阱前，对面似乎有红色物品，抬头看左上有块岩石，用破布与装火药的水壶组成炸弹，对那块岩石使用炸弹。崩开的岩石填平了陷阱，沿着石头铺成的通道走过去，在骨骸中得到一条红色皮腰带。



近乎疯癫的Ashmat

再往前走看到紧闭的铁门，左边有台怪异机器，走到机器前对左下飞轮使用红色皮腰带，然后拾起地上的石块，用石块砸开右侧被锁死的拉杆。接着操作中间的谜题转盘，转盘从外到内有4道轮圈，每转一下可按左上角按钮，最终目的是使左侧4盏小灯全亮。从外圈开始逐层向内分别点击3次、2次、2次，每次结束后按按钮即可点亮全部小灯，拨动右侧拉杆开启大门。取回红色皮腰带进门，地上有好几个洞，仔细观察其中一个后福尔摩斯将火把丢进去发现下面有东西，掏出红色皮带系在地面中间的岩石上，滑下去再做一支火把点亮四周。在积水洞内岩石堵塞的出口处找到一根木质假腿，然后从旁边石缝里穿过去来到一扇门前，门前地上有脚印和小洞痕迹，看来是某个残疾人开门专用的机关，站到左边然后对小洞使用假腿即可开门。里面是海盗的藏宝室，查看宝箱后从王座上的骷髅右手拿取砍刀，从另一边的山洞离开一直走到水边没了去路，抬头向上呼喊华生让他帮忙把海边失事船只的桅杆弄下来。

切换控制华生，从身后的乱石堆中找到一根圆木桅杆，拿起到洞口处抛下，落下的桅杆成了架通两岸的独木桥。切换控制福尔摩斯走过去，到洞尽头处攀铁钩梯来到灯塔底层，这里果然被搞成了恐怖的人间地狱，四处弥漫着有毒的绿色浓烟。先拨开门闩让华生进来，到外面破棚子里拿水桶并从旁边桶中取清水，回到灯塔里浇灭冒毒烟的铁桶。这时歇斯底里的Ashmat现身并向两人开枪射击，当华生与这个坏蛋周旋时，福尔摩斯向左溜到楼梯下方拉石柱上的两个开关，落下的箱子吓跑了Ashmat。将底层剩余的毒烟铁桶全部熄灭，沿着楼梯往上走，途中看到Ashmat在上面一层手舞足蹈，华生的枪也没了子弹，福尔摩斯决定用信仰的力量击败这个疯子。走到向上的楼梯口，拾起左边地上的木板，对右边地上的血渍使用它，小游戏的目的是在木板上用左侧图形碎块拼出五角星的利维坦图腾，根据图示点击不同碎块即可在右边木板上显示，如果选择错误还可点击木板上的部位删除。完成后福尔摩斯高举这玩意冲向Ashmat并念出一串咒语，Ashmat彻底崩溃晕倒。



世界会毁灭吗？

来到灯塔上层，用撬棍撬锁进入，脏鬼Sommers冲过来想用铁链挥击福尔摩斯，不料铁链嵌入木墙中，这家伙反被福尔摩斯用砍刀逼住。Sommers得意地自称只要他的印度朋友还活着，就没有人可以拿到通向塔顶的钥匙，当这家伙失足跌出窗口时说了一句：他将它藏在自身深处。往上走到门前开门发现被牢牢锁住，自动返回楼下印度人尸体处，福尔摩斯提问钥匙会在哪里？在答案栏中输入Stomach（胃部）。华生用砍刀剖开印度人的肚子得到钥匙，开门冲到灯塔顶层，发现Rochester爵士正指挥一帮蒙面信徒排队投海，情急之下福尔摩斯想到点亮灯塔上的巨灯唤醒无意识状态的众人。走近灯座看到左边有个倒悬的绿色瓶子，右边有个蓝色的倒悬瓶子，先从地上拾起一个空瓶子，面对蓝色瓶子将空瓶放在下面，转动阀门将蓝瓶翻到下面，拿走蓝瓶，再面对绿色瓶子将蓝瓶放在下方，转动阀门翻转两者位置就能点亮巨灯。强光照射下众人纷纷清醒，气急败坏的Rochester爵士不顾福尔摩斯的劝阻跃入大海找他的深渊之神去了。

回到贝克街，福尔摩斯回顾了整个案子。身为贵族的Rochester爵士前往印度旅行时遭遇海难，虽然最后被人救起但不知是幻觉还是某种奇怪的经历使他变成了疯狂的邪教信徒，他坚信献祭各种族活人可以召唤出潜伏在海底深渊的上古怪物利维坦。为完成这个据称足以毁灭世界的召唤仪式，Rochester爵士指挥手下爪牙在各国绑架人口并运送到瑞士雪绒花精神病院进行强制洗脑改造。

“假如这一切都是真的，假如我们没来得及阻止召唤仪式会发生什么？世界真的会毁灭吗？”华生最后问。

“华生，你总喜欢停留在对过去的质疑中，而我则对未来的挑战更感兴趣。”福尔摩斯眺望着窗外答道。P

梦陨——无尽的旅程

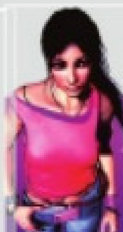
DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY

■贵州 LOOK天行者他爹

精品 总评	8.5
制作	Funcom
发行	Aspyr
类型	冒险

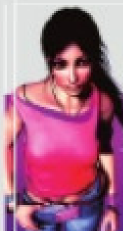
文化包容性：8.0　上手精通：8.0
画面：8.5　音效：9.5
创新：7.5　剧情：9.0

《梦陨——无尽的旅程》是挪威游戏开发商Funcom继2000年《无尽的旅程》之后推出的续篇，这部冒险解谜巨作以精美的图像和充满悬疑的曲折剧情而著称。其故事背景是说在充斥高科技的未来世界和注重魔法的阿尔卡迪亚世界之间有很多借助梦境自由往来的旅行者，一位天真可爱的少女柔伊·卡斯蒂利亚因为卷入涉及两个世界平衡的阴谋而开始了自己的梦境之旅。本作拥有一流画面和音效，同时还带有少许动作格斗和潜入成分，不过最吸引人的应该还是它基于一代的复杂世界观，以及令玩家意想不到的怪异结局。



序章 感染（Tainted）

开始玩家操纵正在撰写冒险日志的梦境旅行者布莱恩·西屋，有喇嘛来通知该出发时，跟随他来到主殿祭坛，与祭坛旁窃语的两位喇嘛互动一下，等待片刻喇嘛首领宣布可以开始，然后走上祭坛被传往梦境的世界。在这里布莱恩遇到一位怪异的持杖僧侣，僧侣厉声要求他立刻回去，布莱恩正在莫名其妙之际，身后天空中突然出现怪物未梦者向他伸出触角……



第1章 一（One）

卡萨布兰卡，女主人公柔伊·卡斯蒂利亚躺在病床上陷入无尽的沉睡，虽然貌似植物人，但她的意识却很清晰，看着守候在病床前的父亲加百列，柔伊的思绪回到了两个星期前。

一个阳光明媚的早晨，柔伊正躺在床上看电视，突然新闻变成了类似《午夜凶铃》的画面，一个看起来模糊不清的小女孩隐约闪现，有声音在呼唤柔伊的名字要她去拯救这个小女孩。迷惑的柔伊以为这是某种广告病毒，这时紫色机器人猩猩翁克提醒她有电话，与翁克互动可有行程、新闻、聊天等选项。下床靠近椅子拿取手机，按M查看短信发现预约的健身房之行快迟到了。打开衣橱换上衣服，下楼与正要出差的父亲谈谈，出门沿着小巷一直走，在怪猫时尚店外遇到好友兼老板奥利维亚。奥利维亚称有好东西给柔伊看，如果选择跟随进入店内会在屋中电视上再次看到小女孩艾波的幻影，随后与奥利维亚交谈得知她搞到了最新软件，可使手机信号隐形，两人又谈到晚上的派对及柔伊的前男友里萨。离开小店后在中央广场的

寿司店前往右走，在公路边进健身房大楼，武术教练杰玛对柔伊的迟到很不满意，之后学习用轻拳L、重拳K配合空格键格档击败杰玛。离开健身房时再度在电视上看到小女孩幻影，出门接到里萨电话，相约在摩洛卡快餐店见面，沿来路回到寿司店那里，在对面凹处找到里萨。无论是否邀请里萨参加晚上的派对，他都会说自己最近太忙，里萨最后会请柔伊帮忙到赛香德里大楼的吉瓦公司找一位叫海伦娜·张的女人拿个包裹。



武术教练对柔伊频繁迟到很不满

回到健身房大楼前使用路边控制仪召唤出租车前往赛香德里大楼，坐电梯上去后与前台接待小姐谈话，对方却矢口否认有包裹一事，此时她身后的屏幕上突然出现一位女士被囚禁在试验室中的画面，看来这里情况不对。柔伊先谈发型分散对方注意力，然后争辩请接待小姐到左边库房中看看是否真有包裹，待她进去后立刻按门边控制面板将其锁在屋内，否则去动接待台上的电脑会引发与假接待小姐的战斗。操纵电脑打开通向试验室走廊的门，进去后看到一名男子，密室内囚禁着刚才出现的那位女士，突然发生的电磁爆炸惊走了男子。在密室内女士的提示下，柔伊爬上密室顶打开气压开关，然后下来拉开门救出她。两人乘电梯逃到楼下，交谈后得知这位女士果然是海伦娜·张，她似乎认得柔伊的父亲，但把包裹交给柔伊后这位女士就匆忙离开了。回到中央广场，面对寿司店向左走来到里萨的公寓楼，里萨住在2楼8号房，不过在门口会看到一只怪异的白猫，进屋后发现一具口部罩有异花的女尸，紧接着警方天眼特勤队冲进来逮捕了柔伊，随后的审讯中撒谎意义不大，柔伊把实情告诉警方后被暂时释放。



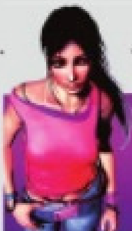
第2章 失去 (Lost)

柔伊回家后打电话给里萨和父亲都无法接通，返回卧室，从机器人猩猩翁克处得到里萨预留的秘密信息，里萨似乎预感到自己会有危险，他告诉柔伊如果有意外发生可到自己公寓里取走记载有相关秘密资料的笔记本。先到怪猫时尚店向奥利维亚求助，得到新手机软件后去里萨公寓，在门口用手机破解天眼封门的电子锁，这个小游戏要求玩家在限定时间内点取和下方3个图标完全一样的图标。进屋后看到留守的警戒蜘蛛摧毁了里萨的机器人猩猩露西雅，按Ctrl键潜行避开地上的玻璃渣和碎片，绕到浴室中开启音乐引诱蜘蛛钻入淋浴间，关上淋浴间门放水搞定机械蜘蛛，最后出去从露西雅身上取走瓦提拉部件。回到怪猫店走近奥利维亚打开道具栏，点出部件后选取正上方的齿轮图标请她修理，奥利维亚只能提供瓦提拉能源装置，回家从翁克身上取出瓦提拉脑部装置，再回到里萨公寓给露西雅装上能源和脑部，说出密码后露西雅开启床边保险柜取得里萨的笔记本。不料此时柔伊遭到两名孪生姐妹入屋袭击，突然接到命令又迅速离开的她们似乎并未注意到笔记本。柔伊赶紧带笔记本到怪猫店，离开里萨公寓时别忘了取回翁克的脑部装置。奥利维亚对数据解密，读出最后一段话是威尼斯—纽波特—边境—查理，柔伊决心前往纽波特调查真相，回家组装好翁克，从衣橱里拿背包即可启程。

与此同时在另一个世界中，艾波·雷恩带领的义军勇士伏击阿萨迪士兵，玩家需要操纵艾波打倒3名敌人，之后众人继续赶往马丘里亚。



开挂锁的小游戏



第3章 201房 (201)

到纽波特下车后柔伊走进小巷内，向右拐来到边境酒吧的球形金属门前，按门上呼叫器与里面人对话后得以进入。在酒吧中找到查理，与之交谈后获悉里萨曾向他打听过边界之屋的事情，那里现在叫胜利旅馆。问明更多详情后离开酒吧，回到小巷中先找到中国老头的货摊，从旁边的小桥过去后按右左右左顺序来到胜利旅馆大门前。从大门左侧的脚手架跳到排水沟中，走一段后爬上梯子看到一个数码挂锁，返回中国老头那里求购开锁器，这家伙不要钱却要软件，打电话拨通奥利维亚后得到一份手机隐形软件拷贝，用它与老头换得开锁器，再走排水沟到栅栏门处用开锁器撬锁，这个小游戏要求玩家旋转4个圆环为上下两列8个模本凑齐相同的图标。开锁后发现院子里睡了条大狗，等待外面铁路桥上有火车通过时迅速潜行到工具屋内拿斧头，快步跑出院子，下梯子后走左边，将垃圾箱连推4次，推到木板窗下，爬上去用斧头砸开窗子，翻进窗内拾起斧柄，用它和桌上找到的肮脏抹布组成火把，把火把浸到汽油壶中，接着到锅炉旁点火后引燃火把。

手持火把走进锅炉后面的黑屋，到有亮光处看到地上血迹，跟随血迹进入监控室内找到里萨的打火机，监控屏幕上再次出现小女孩幻影，提示柔伊开启201房的橱柜。选中监控屏幕后使用手机，完成点击图标小游戏破解密码锁，上楼看到正在烘烤馅饼的微波炉，调节计时器让微波炉提前报警，趁守卫出来吃馅饼时可以溜进去，另外也可以直接上前对话，按空房—说谎—冷静—经理的顺序说服他允许自己四处看看。上楼又看到口部罩有异花的人在昏睡，走过201房到卫生间里开窗取得窗户把手，再到楼梯旁无门的房间中使用把手开窗，爬出窗外攀上防火梯进入3楼房间。从卫生间墙上拿到一条脏毛巾，等隔壁病人离开房间时冲进去偷走他的脏床单，将两件东西组合成临时绳索，到走廊尽头把绳索系在暖气管上，下到2楼201房窗外，钻进屋中开橱柜拿到查理与两个女孩的照片。接着旅馆老板马卡士冲进来，柔伊用金钱的力量说服他帮忙寻找里萨的下落，两人相约晚上在边境酒吧见面。从前门离开胜利旅馆，到酒吧见查理，拿出照片询问得知其中一人是10年前的艾波·雷恩，从闻讯

赶来的艾波妹妹艾玛口中得知，艾波可能到了一个名为阿尔卡迪亚的魔法平行世界。上2楼到包间使用手机联系里萨，这时马卡士出现，他还带了那两个曾经袭击柔伊的女孩，她们把柔伊打昏并为她装上面罩花，柔伊由此进入梦境世界。



第4章 寒冬（Winter）

出现在冰雪中的柔伊看到了和幻像中一模一样的小木屋，走近时小女孩出现，要她尽快找到艾波·雷恩，而后柔伊脚下一空再次陷入昏迷。醒来后柔伊发现自己躺在一个陌生的地方，周围还有很多凶恶的守卫。潜行避开守卫爬上石台，从另一头台阶下去时拿走木柱上的发光蛋，继续前行到水车控制台上，把发光蛋装到控制台顶端，然后转动轮阀启动水车。拿走发光蛋下台阶，抓住水车边缘升到木架上，从木板断裂处跳过去，沿着梯子一直爬到山洞里。尽头洞壁上有3个闪光符文，触摸它们会发出不同音调，按左、中、左、右的顺序依次触碰后开启一道秘门，按Ctrl键猫腰进入。



拿到了发光的蛋

柔伊出现在一个古老的密室中，连续两脚踢开木门，从地窖上去后来到客栈中，与老板娘班玲交谈得知像自己这样的异世界转移者还不少，她让柔伊通过瞎子包柏去找梅丝特伦·梅格达。从大门出去，左侧墙脚坐着的就是瞎子包柏，对话中选择帮助，希望他指路，但包柏要柔伊先搞到用穆林太太的混合香料调配的热红酒才肯帮忙。回客栈找班玲，她同意资助热红酒，但店里现在没有香料，需要柔伊到南门去拿。出客栈走包柏那边，经过宏伟殿门时右转来到市场，与左侧第一家摊位上的男子对话，选择香料话题得知只有在客栈附近找个叫亚利·金莱恩的家伙才能搞到香料，返回客栈走另一边看到堵在巷口的车队，那个靠在大车旁的红胡子男人就是亚利·金莱恩。从他那里拿到香料后回摊贩男子处交任务得到一份香料，最后回到客栈先从柜台上拿空瓶子，然后对柜台上的热红酒使用香料，之后再用瓶子盛酒，交给外面的包柏后他指点柔伊去找疯狂的克拉拉。

到香料摊那里，从背后的门洞进去，在桥上找到疯狂的克拉拉，因为宠物被人抓走，这位女士显得更加癫狂。柔伊回到香料摊前，对面有只拉魔的巨兽，当它挡住卫兵视线时立刻闪进旁边小巷中找到被关在笼子里的宠物。救出宠物后找克拉拉谈话，这才知道梅丝特伦·梅格达就是香料摊旁的那位施汤女士，去与她对话，依次选择梅格达→旅人旅店老板→班玲·索敏→帮助→艾波→再见。说完话后旁边走来一个自称为虫的男子劝说柔伊跟他走，在附近小巷里柔伊遭到伏击，被蒙住头部带到艾波那里，两人交谈后柔伊得知自己来到了阿尔卡迪亚世界，而她原先的世界被称为史塔克世界。艾波拒绝再与原先的世界有任何联系，她找来女法师娜安准备施法将柔伊送回史塔克世界，但柔伊却突然凭空消失。之后玩家将操纵传道者奇安·雅文在演武场中拔剑连败3名对手，与旁边红发导师高蒙交谈时，小女孩依娜跑来传讯称六女皇有请奇安。跟随依娜来到宫殿中，进屋拜见六女皇，她们委派奇安前往东地的马丘里亚城捕杀叛军首领“天蝎”，最后奇安回演武场向高蒙道别。



第5章 阿奇拉（Alchera）

柔伊在边境酒吧楼上的包房醒来，眼前坐着查理，他推测柔伊被人下了迷幻药，但柔伊并不认为那只是个梦。离开酒吧后柔伊接到奥利维亚的电话，她从解密的笔记本信息中得知里萨正在调查瓦提公司，而且里萨很可能去了位于日本北海道的瓦提公司总部，于是柔伊立刻赶往日本。

在阿尔卡迪亚世界的旅人客栈中，艾波与手下查旺谈到了阿萨迪人正在修建的通天塔，艾波准备独自去探个究竟，出门前打发掉也想跟随而去的新人布林，来到宫殿前绕到旁边的脚手架后面，惊动卫兵后赶在这家伙召唤来同伴之前迅速干掉他。从脚手架爬到主殿阳台前，站到窗户缝隙处用右键扫描偷听屋内女特使与神秘先知的对话。完毕后翻下脚手架，在宫殿门前看到那位神秘先知也正好出来，跟踪他进入旅人客栈，追到柜台后从地窖楼梯下去，眼看这位神秘客开启墙上秘门离去，艾波也毅然跃入门中。

来到日本的柔伊接到奥利维亚电话，之后到旁边自动售货机前使用手机获得口香糖，到缆车站台前看到一名似乎在等人的男子，交谈后得知他在此等候自己的未婚妻百合子，不过她可能不会来了，愤怒的男子撕碎门票后离开。检查垃圾桶两次拾取两半碎片，使用口香糖获得贴纸，用贴纸和碎片组合成一张博物馆门票。用门票刷卡开启缆车门，到对面博物馆入口后接到奥利维亚的电话，说里萨在瓦提公司有内线，柔伊需要找到这个叫戴米·卡瓦诺的人。进博物馆后看到保安在教训一个淘气的小男孩，展厅尽头有一道指纹锁电子门，如果上前操作会惊动保安，到小男孩身边给他口香糖，让他再去触碰展台里的机器人引发警报吸引保安，柔伊趁机迅速用手机破解指纹锁，完成指图标小游戏后开门入内。到更衣室换上工作服，等清洁机器人从通风道里出来时迅速猫腰钻进去，出来后径直走到电梯前，与一位女员工一同坐电梯上楼，与她交谈时可扮作新员工。出电梯后会看到一只巡逻机器鸟，它会提示你站到警戒线后，如果被它在警戒线内扫描到就会遭到攻击。利用这东西巡逻的间隙向右走，到岔口往左拐进办公间，在有灯光的地方找到戴米·卡瓦诺。谈话中得知瓦提公司利用梦网娱乐作幌子妄图控制所有人的思维，但梦网却又遭到不明力量的入侵而被感染，现实世界中频繁发生



在窗户缝隙处偷听

的静电干扰现象也与此有关。

戴米希望柔伊潜入瓦提公司深处调查真相，从楼梯下到地下第58层，在入口前等到门上的两盏圆形小灯变绿后才能开门进去。等待巡逻蜘蛛机器人走过后，在左侧不远处墙上找到控制面板，打开后使用手机上传破解程序，接着沿蜘蛛机器人前进方向狂奔，看到左手边标有蓝色原子能图案的门时拉开进去，拿取胶囊并与戴米给的蠕虫组合得到装入蠕虫的胶囊。出门往回走，进有绿色图案的门，在这里会看到梦网核心——梦核。把胶囊放到生化扫描仪上扫描，接着又溜到标有黄色盾牌的控制室，发现这里有地板激光网，在戴米的提示下继续前进到标有红色机械臂的房间，对一只机械蜘蛛使用手机，控制它攻击那只巡逻蜘蛛，然后进入控制室走到闪光板上按空格键关闭激光网，操纵柔伊进屋，从椅背夹克上拿到感应门卡。现在回到最初的入口，用感应门卡刷开对面大门，经过消毒通道，避开工作人员溜到下层，到楼梯前时注意等一个老头上来走远后再下去，找到管道壁上的接口后对其使用胶囊注入蠕虫，之后会有瓦提公司总裁吉莫尔来催逼科学家们加快工作进度的剧情。

艾波追随神秘先知来到柔伊初入阿尔卡迪亚世界的地方，走到城堡前会看到怪兽用咒语开门进去的动画。躲到台阶下耐心等待怪兽再来开门，跟着进去到祭台靠墙一侧蹲下，等待怪兽进来开启另一道密码门时用扫描方式偷窥到开门密码组合，上前如法炮制进门下楼。路上看到一尊腰间有符文盘的石像，旋转符文盘让X形的符文正对上方光标。来到路口避开无敌的巡逻怪兽，先进左边岔路，旋转石像符文盘让口形符文正对上方光标，然后去右边旋转石像符文盘让圆形符文正对上方光标，接着立刻向左边走到尽头，在裂缝处连续撞击3次砸开墙壁冲进去。在附近找到石像符文盘，把三角形符文转到正对上方光标，此时一扇标有4符文的栅栏门会开启，找到这扇门进去后从石棺中取得发光的蛋。附近还有扇紧闭的铁栅栏门，将发光的蛋嵌在门上即可打开，最后上楼梯从密门离开，从阳台上看到那神秘先知与两头怪兽在下面出现。从右边台阶冲下去，别管后面传来的怪兽咆哮声，冲上对面楼梯过断层后即可摆脱怪物，从台边豁口跳下落在另一怪物身后，潜行到通道尽头进两侧入口。梦核遭到怪异能量入侵开始了自动锁定程序，吉莫尔离开后柔伊有60秒钟冲上楼梯经过消毒间离开，到外面环形走廊沿逆时针走，4名警卫会从右侧电梯出现，找个凹处躲开他们，乘这些家伙的电梯离开。下去后遭到警卫截击，多亏电梯门关得快，电梯内屏幕上又出现小女孩的幻像……


找到了联系人戴米



第6章 睡神剂 (Morpheus)

柔伊离开电梯来到瓦提公司的隐秘花园，顺路前进遇到一个诡异的绿色巨人，这个家伙其实是瓦提公司的幕后老板，半人半机器的怪物亚文·皮特，他似乎知道所有事，还招来那两名孪生双胞胎打手对付柔伊。迅速从巨人右侧逃跑，中途向左下台阶，进屋坐电梯来到楼顶，出电梯后往右边跑，爬上箱子一把抓住维修断墙的飞行机器人逃离，最后柔伊掉进垃圾箱脱险并与戴米取得联系。

这边艾波返回客栈与女法师娜安谈到通天塔和地下深处发现的梦屋，下楼与班玲没说几句话又走进来春风满面的老熟人布莱恩·西屋，艾波与他谈到自己已丧失了穿越平行世界的能力，布莱恩建议她去找一位叫白龙的女人。离开客栈走右边那条路，在魔法市场里遇到一代游戏中的老对头罗伯·克拉克，聊几句后从老头脸正对着的小巷下去来到港口，与码头上幽灵般的暗族引导者对话并选择付钱，回到魔法市场找罗伯要本魔法书，拿来交给引导者即可登上前往暗族国度的怪船。柔伊与戴米的对话结束后，这边传道者奇安也已抵达马丘里亚城，进入宫殿见到特使，随后奇安的旧相识——本地驻军指挥官维孟也进来加入谈话，奇安走后特使命令维孟暗中监视他。



第7章 命运 (Destiny)

艾波跟随另一位引导者来到暗族图书馆中，这时一代游戏中的老友乌鸦克罗飞来，随后又来了化身为人形的白龙，她为艾波开启了通往守护者国度的传送门，艾波带克罗一同离开。这边柔伊与戴米商量要重返阿尔卡迪亚世界再去找艾波解开种种谜团。艾波来到青山绿水的守护者国度，穿过树桥，在石柱台上找到守护者戈登，对话后与克罗从传送门离开。在戴米的协助下，柔伊利用睡神剂和梦者花再次进入冰雪幻境，小女孩不断要求柔伊其拯救艾波，然后柔伊又一次从坍塌的冰面坠入阿尔卡迪亚世界。

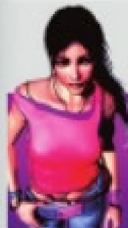

奇安与叛军战斗



第8章 会合 (Convergence)

先操纵奇安在港口杀掉两名叛军，然后威胁猫脸商人说出天蝎与叛军的下落，正在审讯时士兵来报信说抓住一名叛军女巫师，奇安到监狱后看到被阿萨迪士兵逮捕的柔伊，谈话后奇安相信她并非巫师。离开监狱后奇安偶然遇到艾波，两人无意间有一番激烈的政局辩论，之后玩家操纵艾波来到监狱门前，从右边围墙缺口下去，委托克罗飞入狱中寻找柔伊。柔伊从克罗那里得知艾波准备来救自己，敲门招来看守恳求他打开囚门上的小窗通气，与克罗交谈后乌鸦飞回艾波那里。操纵艾波到魔法集市找老头罗伯可以得到酸液和眩晕弹，让克罗把东西带给柔伊，用酸液腐蚀掉门栓，出门向左潜行靠近看守使用眩晕弹将其打昏，从他身上搜到钥匙打

开铁门，沿着楼梯下去会看到一个饿肚子的看守点外卖三明治。回牢房让克罗把这个信息传递给外面的艾波，艾波到旅人客栈找班玲拿到一个三明治，再回监狱对门右边的管子说话得以进入。上楼来到旋转梯底层，面对锅炉可以看到右边有个升降机，拉左边开关把三明治送上去，守卫拿到三明治后却因疲倦睡熟了，柔伊趁势悄悄开门溜到底层与艾波会合。面对入口左侧有扇小门通向厨房，到里间两人合力将箱子推到窗前，从门后取得绳索，上箱子在铁钩上挂好绳子最终逃出监狱。得知艾波要遵循守护者的神谕退隐江湖，柔伊生气离去，克罗追上她建议去找布莱恩寻求指引。经过旅人客栈时会看到奇安带兵突袭这里，玩家操纵奇安杀死两名叛军，上2楼抓住女法师娜安并威逼她带路寻找天蝎。接着换到柔伊继续赶往香料摊，在拉磨怪兽附近找到布莱恩，布莱恩建议去找白龙寻求返回史塔克的方法，克罗自告奋勇带路去暗族图书馆，一行人登上飞空艇开始了漫长旅行。



第9章 我们所看或曾看过的……（All That We See or Seem…）

来到暗族图书馆后，柔伊跟随引导者见到白龙女，一番对话后在白龙女的帮助下柔伊突然消失。



第10章 路（Crossroads）

柔伊发现自己来到一片荒泽中，沿着木桥一直走到尽头时隐约看到对面的人好像是艾波。玩家换为操纵艾波，与船长对话后爬梯子上树台，然后从旋转梯下去遇到这里的镇长卡拉，交谈后从卡拉身后的道路离开，走到河边会遇上娜安，她说被捕的班玲委托了一名信使来见艾波，接下来走到码头尽头。切换到奇安，沿着艾波的老路从娜安身边经过，在码头上找到艾波，奇安向她敞开了自己的心扉并决意不再为邪恶效力，不料跟踪而至的维孟带兵突然出现，无论奇安如何选择维孟都会下令杀死艾波。艾波被阿萨迪士兵刺入河中，奇安则被逮捕，维孟随后下令屠城。目睹这一切的柔伊被查旺和布林救走，查旺使用类似睡梦剂的香料让柔伊借助梦境逃走，与此同时，在暗族图书馆的白龙女遭到偷袭被杀。



第11章 费丝（Faith）

从梦中醒来的柔伊发现自己独自一人在戴米屋中，查看桌上电脑得到戴米留下的信息，他们植入梦核的蠕虫被发现，但戴米已找到入侵梦网的黑客攻击者就在俄罗斯圣彼得堡附近。接听父亲的电话留言后点电视机右边门换衣服，然后出门乘喷气式飞机前往俄罗斯。来到圣彼得堡的可疑工厂大门前，先到右边院子里找到一辆银色汽车，锁定车身上的控制面板后先使用开锁器完成转盘小游戏打开，再用手机完成点取指定图标小游戏发动汽车行使到电网边。登上车顶跳到电网的铁架通道上，从铁梯爬到厂房顶，前面出现一只巡逻的扫描悬浮机器人，小心跟着它走到尽头，从右边铁梯爬上去，附近灯牌上有个摇摇欲坠的巨大K字母，调查后再次互动将字母推落下来砸碎玻璃天窗。返回下面从破碎的天窗跳入厂房，从天桥上下到地面，到有绿灯的地方打开配电箱接通工厂电源，接着进玻璃罩控制室，先操纵右边控制台按4次上、3次左将吊钩移到通风栅栏上方，再操纵左边控制台放下吊钩，接着柔伊亲自到通风口处将吊钩系在栅栏板上，返回控制室用左边控制台拉起栅栏板，从开启的通风口钻进去来到一间办公室。在办公桌抽屉里拿到小钥匙，用它打开衣柜得到通行卡，用通行卡刷开通向观测室的电子锁，进入后调查桌上房屋模型获得资料盒。回到外面在黄椅子前那台电脑上使用资料盒读出吉瓦试验室的珍尼·帕克博士留下的信息，原来他们受瓦提公司委托在这里对一名小女孩费丝进行毫无人道的睡梦剂试验，最后费丝因病悲惨死去。了解到这些后柔伊用通行卡刷开电子门回到厂房中，从控制室旁的门出去到前院，刷开大门后乘出租车离开。

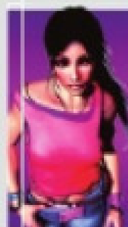


见到了白龙女



第12章 颠覆（Reversal）

重返卡萨布兰卡的柔伊回到家中，先接到父亲来电，他因为公务繁忙还需拖延几天才能回来，疲惫的柔伊回到自己房中哭泣。吉瓦试验室的海伦娜·张突然出现，她告诉柔伊，因为瓦提公司无人道试验而死去的小女孩费丝冤魂不散，是她将梦网融入现实网络系统并引发静电干扰现象。为阻止瓦提公司的阴谋，只有柔伊才能进入冰雪环境说服小女孩停手，否则整个世界都危在旦夕。借助大剂量睡梦剂的帮助，柔伊再次进入费丝的梦境。



第13章 无尽的旅程（The Longest Journey）

费丝的梦境之屋打开了，柔伊走进去见到了费丝，这时她才知道费丝竟然是自己的亲生妹妹，孤单的费丝希望柔伊永远陪伴着她，哪怕是在梦境中，柔伊答应之后，费丝心满意足地枕在姐姐腿上睡熟并从此消失。为保证费丝不再出现生事，海伦娜·张趁柔伊睡梦中再次为她注射了大剂量睡梦剂，柔伊因此永远留在了幻境中。

故事又回到了开始，柔伊的灵魂注视着沉睡中的自己，里萨也到病房中前来探望，但柔伊感觉到那并不是真正的里萨。身为梦者的柔伊来到故事时空见到持杖僧侣，然后她开始讲述自己的故事。现实世界中，亚文·皮特被总裁吉莫尔派出的两名女杀手干掉，瓦提公司的最新娱乐产品梦境仍然如期上市并引发热销，而在阿尔卡迪亚世界中，阿萨迪帝国在马丘里亚修建的通天塔已陷入一片风起云涌中。无尽的旅程显然并未结束，所有的悬疑仍然只有在下一集作品中寻找答案。P

SILVERFALL

落银城

技能详解攻略

■游侠创作室 奥杰（本刊特约作者）



《落银城》是一款动作角色扮演游戏，游戏风格与《暗黑破坏神》系列、《地牢围攻》系列及《泰坦任务》相似，不过《落银城》的故事内容有所创新，它将奇幻与科幻融合起来，让自然繁衍和科技发展产生碰撞，展现出一个全新的幻想世界。从银练飞溅的落银城到悬浮天空的云雾城，再到熔岩翻滚的火焰城，随着冒险步履的延伸，你将踏遍越来越宽广的地界，遭遇越来越奇特的敌人。其间，你需要在自然与科技之间做出选择，是借助远古自然留下的力量，还是利用科技发展创造的能量，全在于你的一念之间。而本文所介绍的内容，则可助你做出最正确的决定，最终，无论你选择了自然还是科技，都要铲除危害世界的破坏之王，为世界带来新的希望，成为流芳百世的传奇英雄。

在游戏中，当每次升级之后除了可获得属性点数外，还会获得技能点数，将技能点加到各种技能上，可获得不同的能力，玩家可学习的技能分为3类，分别是战斗、魔法和其他。此外，每一类技能的升级方向还包括3个不同的分支路线——战斗包括近战、射击、技巧，魔法包括元素、光明、暗影，其他包括种族、自然、科技。

一、战斗（Combat）

1.近战（Melee）

格斗攻击（Hand to hand）：基本攻击技能，被动增长全部近战能力。该技能每升高1级，将增加攻击的伤害和准确度。

防御姿态（Defensive Stance）：牺牲攻击力度，以防御姿态发动攻击。该技能每升高1级，将增加攻击的准确度、伤害力、格挡及防护，降低致命一击的几率。

反击（Counter Attack）：采用防御姿态，格挡成功后，反击力量更强大，并且无法被打断。该技能每升高1级，将增加攻击的伤害力、攻击速度、攻击准确度和致命一击的几率。

砸碎（Smash）：采用防御姿态，猛击敌人，暂时摧毁敌人的防护。该技能每升高1级，增加攻击的伤害力和准确率。

狂暴姿态（Berserker）：凶猛的近战攻击，可破坏防护，无法被格挡。该技能每升高1级，可增加攻击速度、攻击伤害和致命一击几率，但降低装甲等级和防护。

狂暴冲锋（Berserker Charge）：采用狂暴姿态，冲击远距离的敌人，增强攻击力量。该技能每升高1级，增加移动速度、攻击准确率、攻击速度和打断几率。

击倒（Knock Down）：采用狂暴姿态，踢倒敌人，在短时间之内使其更容易受到伤害。该技能每升高1级，增加攻击的伤害力和准确率。

多重打击（Volley of punches）：装备拳套，连续强力攻击敌人5次。该技能每升高1级，增加攻击的伤害力、准确度和致命一击的几率。

伤害攻击知识（Knowledge of injuring attacks）：装备拳套攻击敌人，使其受到创伤。该技能每升高1级，将增加创伤敌人的几率和时间。

拳套武器专精（Master of hand weapons）：增强拳套武器的攻击效果。该技

能每升高1级，增加攻击的准确率、伤害力和致命一击的几率。

双重打击（Double attack）：装备单手武器，连续强力攻击敌人两次。该技能每升高1级，增加攻击的伤害力、准确度和致命一击的几率。

致命知识（Critical knowledge）：装备单手武器攻击敌人，造成致命打击。该技能每升高1级，增加致命一击的几率。

小型武器专精（Master of small arms）：增强单手武器的攻击效果。该技能每升高1级，增加攻击的伤害力、准确率和致命一击的几率。

横扫攻击（Circular attack）：装备双手武器攻击周围的全部敌人。该技能每升高1级，增加致命一击的几率。

击晕知识（Stun knowledge）：装备双手武器攻击敌人，使其受到重创。该技能每升高1级，增加击晕敌人的几率和持续时间。

重型武器专精（Master of heavy weapons）：增强双手武器的攻击效果。该技能每升高1级，增加攻击的伤害力、准确率和致命一击的几率。

2.射击（Shoot）

远距离射击（Long range shot）：被动增强全部射击能力。该技能每升高1级，增加攻击的伤害力和准确度。

瞄准姿态（Aiming stance）：瞄准射击远距离的敌人。该技能每升高1级，增加攻击的伤害力、准确度、致命一击的几率和攻击距离。

爆头（Head shot）：采用瞄准姿态，从远距离射击敌人，强大的攻击对敌人造成致命伤害。该技能每升高1级，增加伤害力，降低射击速度。

元素射击（Element shot）：百分之百命中目标的魔法射击。该技能每升高1级，增加火系、冰系、风系伤害和致命一击的几率。

快速射击（Rapid fire）：从远距离快速射出火箭。该技能每升高1级，增加射击速度，降低攻击的伤害力和准确度。

反射射击（Reflex shot）：采用快速射击，提高对附近敌人的射击速度。该技能每升高1级，增加攻击速度。

多重射击（Multiple shots）：每次攻击射出多支箭羽。该技能每升高1级，增加射出箭羽的数量、降低攻击的伤害力、准确度和致命一击的几率。

残废射击（Disabling arrow）：装备弓箭攻击敌人，降低敌人的移动速度。该技能每升高1级，短时间内降低敌人移动速度。

创伤射击（Wounding arrow）：装备弓箭攻击敌人，更容易创伤敌人。该技能每升高1级，增加短时间内敌人受到创伤的几率。

弓箭专精（Master of bow and arrow）：增加弓箭的射击效果。该技能每升高1级，增加攻击的伤害力、准确度和致命一击的几率。

动摇射击（Destabilizing quarrel）：装备十字弓攻击敌人，以邪恶的力量击倒对手片刻。该技能每升高1级，增加攻击的伤害力和准确率。

爆裂射击（Explosive quarrel）：装备十字弓攻击敌人，更容易使周围全部敌人受到爆裂的冲击和伤害。该技能每升高1级，增加爆裂几率、爆裂程度和爆裂范围。

十字弓专精（Master of crossbow）：增加十字弓的射击效果。该技能每升高1级，增加攻击的伤害力、准确度和致命一击的几率。

虚弱射击（Weakening shot）：装备火器攻击敌人，降低敌人的属性。该技能每升高1级，短时间内降低敌人移动速度、敏捷、力量和智力。

眩晕射击（Stun shot）：装备火器攻击敌人，更容易使对手眩晕。该技能每升高1级，增加短时间内眩晕敌人的几率。

火器专精（Master of firearms）：增加火器的射击效果。该技能每升高1级，增加攻击的伤害力、准确度和致命一击的几率。

3.技巧（Technique）

瞥视（Glimpse）：增加发现魔法物品和高级物品的机会。该技能每升高1级，增加发现的几率。

盔甲专精（Master of armour）：增加盔甲的效果。该技能每升高1级，增加一定百分比的防护。

穿刺盔甲（Armour penetration）：使近战和远距攻击穿透敌人的盔甲。该技能每升高1级，增加穿透敌人盔甲的几率。

致命武器（Deadly weapons）：增加全部武器的效果。该技能每升高1级，增加攻击的伤害力。

快速射击（Rapid missiles）：增加全部远距离武器的飞行速度。该技能每升高1级，增加远距离武器的飞行速度和命中率。

速度（Speed）：提升移动速度。该技能每升高1级，增加移动速度。

闪避专精（Master of dodging）：提升闪避几率。该技能每升高1级，增加闪避几率。

反射（Reflexes）：提升闪避和格挡的几率及避免受到致命伤害的几率。该技能每升高1级，增加闪避几率、格挡几率、抵抗致命伤害几率。

致命一击专精（Master of critical blows）：提升增加致命打击几率。该技能每升高1级，增加致命一击的几率。

格挡专精（Master of parrying）：采用格斗姿态或者防御姿态，提升格挡几率。该技能每升高1级，增加格挡几率。

忍耐（Endurance）：提升抵抗眩晕、创伤、动摇及毒药攻击的几率。该技能每升高1级，增加抵抗眩晕、创伤、动摇和毒药攻击的几率。

武器喂毒（Poisoned weapons）：攻击敌人，有机会使对手中毒。该技能每升高1级，增加使敌人中毒的几率。

腐蚀性毒药（Corrosive poison）：为毒性增加降低敌人防护的效果。该技能每升高1级，增加降低敌人防护的几率。

虚弱性毒药（Weakening poison）：为毒性增加减速效果，并且降低敌人的敏捷和力量。该技能每升高1级，降低敌人的移动速度、敏捷和力量。

毒药提炼（Concentrated poison）：提升中毒几率和持续时间。该技能每升高1级，增加中毒的几率和持续时间。

二、魔法（Magic）

1.元素（Element）

元素飞弹（Element projectiles）：射出一个或多个纯能量飞弹，被动增加元素系魔法范围，减少魔法值消耗。该技能每升高1级，增加飞弹数量及火系、冰系和风系伤害，增加元素系魔法范围，降低魔法值消耗。

魔法应用（Applied spells）：提升元素魔法致命攻击几率。该技能每升高1级，增加元素魔法的致命攻击。

奴仆（Servant）：召唤元素奴仆。该技能每升高1级，增加元素奴仆的存在时间。

元素专精（Master of elements）：提升全部元素魔法的伤害。该技能每升高1级，增加火系、冰系和风系魔法伤害。

血火（Fire blood）：提升火焰伤害和火焰抗性。该技能每升高1级，增加火系魔法伤害、火系魔法抗性及延长魔法的持续时间。

火球（Fireball）：发射火球，对目标造成重创。该技能每升高1级，增加火系魔法伤害。

燃烧（Combustion）：点燃目标，在短时间内使其受到火焰伤害。该技能每升高1级，增加火系魔法伤害。

火雨（Fire rain）：对目标区域施放火雨，重创敌人。该技能每升高1级，增加火系魔法伤害范围。

冰球（Ice ball）：发射冰球，伤害不大，但能冻结目标。该技能每升高1级，增加冰系魔法伤害和冰冻时间。

冰环（Cold ring）：发射冰环，伤害不大，但能冻结周围敌人。该技能每升高1级，增加冰系魔法伤害和冰冻时间。

冰冠（Ice crown）：增加冰系魔法抗性，冻结全部近战攻击者。该技能每升高1级，增加防护、冰系魔法抗性、冰冻时间及延长魔法的持续时间。

龙卷风（Tornado）：召唤龙卷风重创敌人，并且减缓敌人的全部行动。该技能每升高1级，增加冰冻伤害，降低敌人移动速度和行动速度。

闪电（Lightning）：召唤闪电打击敌人。该技能每升高1级，增加风系魔法伤害。

风魔法（Wind spell）：提升风系魔法抗性和施法速度。该技能每升高1级，增加风系魔法抗性、施法速度和改进魔法的持续时间。

震动波（Shock wave）：发射震动波动摇并重创周围敌人。该技能每升高1级，增加风系魔法的伤害范围。

震击（Shock）：召唤闪电束，对敌人造成巨大的风系魔法伤害，短时间内打断并迟缓敌人行动。该技能每升高1级，增加风系魔法伤害和敌人眩晕时间。

2.光明（Bright）

治疗（Healing）：恢复目标生命值。该技能每升高1级，增加生命恢复数值。

快速治疗（Rapid healing）：减少治疗的施法时间。该技能每升高1级，缩短治疗的施法时间。

治疗应用（Applied healing）：提升加倍治疗效果的几率。该技能每升高1级，增加加倍治疗的几率。

治疗专精（Master of healing）：提升治疗效果，减少魔法值消耗。该技能每升高1级，增加治疗效果，降低魔法值消耗。

复活（Resurrection）：复活队友。该技能每升高1级，增加队友复活后的生命值。

生命吸收（Life absorption）：从队友附近的敌人身上夺取生命，对其造成伤害，并用于治疗队友。该技能每升高1级，增加生命吸取的力度。

圣光（Illumination）：提升光明系魔法伤害及对黑暗系魔法的抗性。该技能每升高1级，增加光明系魔法伤害，黑暗系魔法抗性已经改进魔法的持续时间。

圣盾（Sacred shield）：在圣光魔法的效果下，被动增加防护。该技能每升高1级，增加防护的强度。

强力祝福（Superior benediction）：在圣光魔法的效果下，被动增加全部属性。该技能每升高1级，增加力量、敏捷、智力和体质。

虔诚祈祷（Fervent prayer）：被动增加圣光魔法的持续时间。该技能每升高1级，增加圣光魔法的持续时间。

崇敬祈祷（Reverend's prayer）：使圣光魔法作用于区域内的所有队友身上。该技能每升高1级，增加圣光魔法的等级。

平静（Serenity）：战斗之后，快速回复生命值和魔法值。该技能每升高1级，增加生命值恢复和魔法值恢复。

纯洁之光（Pure light）：被动增加治疗魔法对自身的治疗效果。该技能每升高1级，增加治疗的效果。

快速恢复（Rapid recovery）：加速生命自然再生。该技能每升高1级，增加生命值恢复百分比。

魔法再生（Power regeneration）：加速魔法的自然再生。该技能每升高1级，增加魔法值恢复百分比。

转换（Transmutation）：当生命值或魔法值充满时，恢复的部分转移到未充满的属性中。该技能每升高1级，增加生命值或魔法值恢复转换的百分比。

3.暗影（Shadow）

憎恶（Abomination）：召唤死亡奴仆。该技能每升高1级，增加死亡奴仆的持续时间和防护。

训练（Education）：提升死亡奴仆的战斗技能。该技能每升高1级，增加死亡奴仆的攻击伤害力和攻击速度。

重生（Reconstitution）：提升死亡奴仆的吸取能力。该技能每升高1级，增加死亡奴仆的吸取百分比。

失落武器（Lost weapon）：召唤一个复仇灵魂。该技能每升高1级，增加复仇灵魂的持续时间和阴影愤怒等级。

灵魂生活（After-life）：提升复仇灵魂的能力。该技能每升高1级，增加阴影伤害，延长施法时间。

招魂专精（Master of necromancy）：提升阴影召唤物的特性。该技能每升高1级，增加阴影召唤物的智力、体质、阴影伤害和攻击伤害力。

腐蚀（Putrefaction）：降低受诅咒敌人的防御能力。该技能每升高1级，降低敌人的防护、闪避、格挡、抵抗致命一击的几率，增加持续时间。

魔法泄露（Power leak）：降低受诅咒敌人的智力及施法速度。该技能每升高1级，增加持续时间，降低敌人的智力和施法速度。

元素诅咒（Element curse）：强大的诅咒降低敌人的元素魔法抗性，并且抗性被降低到一定程度的敌人将受到额外伤害。该技能每升高1级，增加持续时间，降低敌人的火系、风系和冰系魔法抗性。

增强诅咒（Amplified curses）：提升诅咒的持续时间。该技能每升高1级，增加诅咒的持续时间。

传染（Contagion）：被诅咒的敌

人将诅咒传染给附近的敌人。该技能每升高1级，增加传染的范围。

阴影愤怒（Shadow rage）：发出几个黑暗能量对敌人造成阴影伤害。该技能每升高1级，增加能量束数量和阴影伤害。

诅咒契约（Damned pact）：变形为阴影，免遭黑暗系魔法伤害，但光明系魔法能造成创伤。增加防护，但是降低元素魔法抗性。每次攻击都附带额外的阴影伤害。该技能每升高1级，增加变形的持续时间，增加防护和阴影伤害，降低火系、冰系、风系魔法抗性。

吸取生命（Life drain）：吸取目标生命。该技能每升高1级，增加攻击数量和吸取数量。

吸血鬼的攻击（Vampire hit）：将敌人受到的物理伤害部分转化为生命吸取。将敌人受到的阴影伤害全部转化为生命吸取。该技能每升高1级，增加生命吸取的百分比。

死亡专精（Master of death）：提升阴影造成的伤害。该技能每升高1级，增加阴影伤害百分比。

三、其他（Other）

1.种族（Race）

精灵

魔法亲合（Affinity with magic）：下次施法时有机会不耗费魔法值。

不屈不挠（Inflexible）：提升黑暗魔法抗性。

预谋（Premeditation）：提升第一次攻击的强度。

强化（Amplification）：被动提升元素魔法造成的伤害。

敏捷（Agility）：提升闪避能力和致命攻击几率。

人类

灵感（Inspiration）：下一次魔法更加强力。

刚强（Toughness）：减少被打断的几率。

知识（Knowledge）：减少魔法值消耗。

祈求（Invoker）：增强祈祷的力量。

坚韧（Tenacity）：在第一次致命攻击之后，增加下一次致命攻击的成功率。

巨魔

狂怒（Fury）：增加攻击速度和下一次攻击的伤害力。

屠夫（Butcher）：增加近战伤害。

巨魔力量（Troll strength）：增加力量。

极大视野（Terrifying sight）：增加命中率。

力量引导（Channeled strength）：增加力量带来的伤害力。

哥布林

火药之子（Powder son）：增加火器射击的准确度和伤害力。

魔法抵抗（Resistance to spells）：增加对魔法攻击的抵抗力。

厚皮（Thick skin）：增强体质。

强化盔甲（Evolved armour）：增加防护。

狡猾（Elusive）：增加闪避几率和移动速度。

2.自然（Nature）

野性标记（Wild marks）：提升力量和敏捷。该技能每升高1级，增加力量和敏捷。

变身（Lycanthropy）：一定时间内变形为动物。该技能每升高1级，增加变身持续时间、攻击伤害力、攻击准确度、攻击速度、移动速度及体质。

生存（Survival）：一种自然本能，被动获取忽视物理伤害和魔法伤害的几率。该技能每升高1级，增加忽视物理和魔法伤害的几率。

自然帮助（Nature's help）：召唤一个凶猛的野兽。该技能每升高1级，增加野兽的持续时间。

酸血（Acid blood）：让血液变成酸性物质，在近战中伤害敌人。该技能每升高1级，增加酸性物质造成的伤害。

蜂群（Swarm）：发射虫卵，喷出带有毒脓的蜂群冲击敌人，对目标及其周围的敌人造成伤害。该技能每升高1级，增加蜂群的攻击范围。

锈化（Rust）：对敌人直接造成伤害，尤其对机械敌人更为有效。该技能每升高1级，增加对敌人的伤害。

德鲁伊专精（Master druid）：被动提升变身、祖先力量和自然帮助的持续时间，并且被动减少自然魔法的魔法消耗。该技能每升高1级，增加变身、祖先力量和自然帮助的持续时间，减少自然魔法的魔法消耗。

保护咆哮（Protective bark）：暂时提升对元素魔法和毒药的抗性。该技能每升高1级，增加对火系、风系、冰系、黑暗系魔法和毒药的抗性。

祖先力量（Ancestral power）：祖先的灵魂使你的魔法值逐渐恢复。该技能每升高1级，增加魔法值恢复时间和数值。

3.科技（Technology）

灌输（Implants）：提升智力和体质。该技能每升高1级，增加智力和体质。

过载（Overload）：暂时提升攻击速度和物理伤害。该技能每升高1级，增加变形时间、攻击速度、攻击伤害力、射击速度、敏捷、智力、体质和力量。

神经系统改造（Neural modification）：被动提升闪避和格挡的效果。该技能每升高1级，增加格挡和闪避几率。

机械奴隶（Mechanical slave）：召唤机械奴隶。该技能每提升一级，增加机械奴隶的存在时间。

磁力盾（Magnetic shield）：被动持续吸收部分伤害。该技能每升高1级，增加吸收的伤害。

蒸汽喷射（Steam jets）：释放高压蒸汽，使敌人连续受到5次伤害。该技能每升高1级，增加每次攻击造成的伤害。

辐射（Radiation）：被辐射的目标及周围的敌人逐渐受到伤害。该技能每升高1级，增加辐射范围。

工程专精（Master engineer）：被动提升超载、防护盾和机械奴隶的持续时间，并且被动降低科技魔法的魔法消耗。该技能每升高1级，增加超载、防护盾和机械奴隶的持续时间，减少科技魔法的魔法消耗。

防护盾（Shield）：产生可抵抗飞弹的防护盾。该技能每升高1级，增加防护盾范围和改进魔法的持续时间。

魔法虹吸（Power siphon）：最多5次偷取敌人的魔法值。该技能每升高1级，增加偷取魔法值的数量。

《英雄连》之1v1战术探讨

COMPANY of HEROES

■广东 尤里

看多了星际或者魔兽的战术文章，大家有没有想过尝试一点新鲜的东西呢？这一次，让我们来谈谈2006年的最佳即时战略游戏——《英雄连》（以下简称COH）的1v1战术。RTS的精髓在于1v1，其激烈的对抗程度对玩家的操作和战术理念都提出了最高要求。

我们先来看看《英雄连》对战的特点。英雄连强调的是一种运动战，为什么这么说呢？因为在英雄连里地图巨大，资源点丰富，要防御和占领的地方很多，而玩家的兵力却十分有限，所以对战时就是在考验各位如何用最少的时间去占领更多的资源，如何用最少的单位牵制最多的敌人，在战场上可是敌进我退，敌退我进，敌驻我扰，敌疲我打……（借用一下伟大的游击战思想）



安哥维尔地形图

切入正题，让我们以官方地图的第一张来做基础来讲解，这张名为“安哥维尔”的官方地图是一张2人对战地图。安哥维尔的地形如图**（左下图）**，大家可看到地图被资源点分割成了许多小块，这也是COH依靠抢夺资源点获取资源的特色资源采集方式，这里不作赘述了。

对战设置

Win Condoition：Annililate

Starting location：Fixed

Starting resources：Standard

这张小地图上，美、德的开局基本类似，都是初始的工兵以最快的速度建造兵营（兵营位置最好放出来一点，保证出来的兵能第一时间投入战斗），同时指挥所生产第2个工兵，这个工兵的任务是抢夺战略点A/B。这里解释一下为什么开局就需要抢夺这两个战略点：COH里有个补给线设计，抢夺到的资源点必须和基地相连，否则无法采集任何资源，而从图1中明显看到A/B两个资源点正好把双方基地和靠近自己一边的几个高级油料点和弹药点完全隔开，这



图1：美军第一个工兵修筑兵营，指挥所在建造第二个工兵

就代表了这两个战略点是双方的生命线，如果长期没有控制相应的战略点，就将无法采集到足够的油料、弹药资源支撑战斗到中后期。同时各资源点也是人口上限的基石，COH的人口上限是浮动的，如果没有一条完整的补给线占有足够的资源点，恐怕连低人口上限都不足以维持**（图1、图2）**


图2：德军开局相同，一样造兵营生产工兵

兵营建成后，双方的开局就有些不同了——美军的兵营兵种少，但基础兵种步枪兵（以下简称RM）可完成多样任务；德军的国防军兵营里的国民掷弹兵（以下简称VG）不如RM多样化，但国防军兵营可生产出多种不同的兵种**（图3）**。


图3：可以看见，美军兵营里的兵种很少，但从下面提供的升级项可以看出这是一个多功能步兵

两者分布基本上如下：

美军：2工兵、1RM、1RM、*吉普（*的数字依照自己的实际战况和战术决定）

德军：2工兵、1MG42/VG、1摩托、*MG42/VG（*的数字依照自己的实际战况和战术决定，MG42与VG的比例同样依照战况和战术决定）

对美军来说，除了第2个工兵抢夺A战略点，然后继续向1号位置按顺序占领资源外，其余的士兵最好放弃眼前的一个低级油料点和中级弹药点，集中力量迅速抢夺2号位置的油料点，即使没有对手快也要不停骚扰，总之不能让他舒舒服服抢上那个油料点。这里的战术意义实际上超过了资源意义，德军相比美军，更加依赖油料和科技，Ⅳ号突击炮、黑豹坦克、东风等都需要大量的油料，如果美军能一开始就掐住德军的油脖子，那么德军在接下来的战斗中会很容易被美军打得痛不欲生**（图4）**。但这里还要分两种情况：假如德军的MG42没有占领5号位置的房屋，那么美军就有更重要的任务——抢夺B战略点，夺取该战略点一样可掐断德军的油料重要来源，还可封锁德军其余资源采集。夺取成功后，就塞个工兵进5号房屋，这个工兵最好打死也不要出来，就是为了给德军占领并守护B战略点制造麻烦，吸引德军主要的注意力。到了这里，战斗主动权基本就掌握在美军手里了。此时不要管2号油料点，而是在7号位置拉上铁丝网，这样德军除非拉工兵过来剪，否则德军的步兵只能在铁丝网后看着美军士兵抢点而干瞪眼**（图5）**。


图4：美军工兵抢夺战略点


图5：美军工兵死赖在房子里不出来

此处要强调一下铁丝网的运用，铁丝网可是一个好东西，首先它是免费的，让工兵布置就行，其次也是最关键的，铁丝网可有效改变地形，把本来畅通的通道封死，虽然后期随便一个东西都能把铁丝网弄断，但在战争初期，几段铁丝网在改变地形上的作用会对战局起到不小的影响，好处就不用多说了……**（图6）**

假如德军的MG42已占领了5号位置的房屋，这时除了在2号油料点给德军制造麻烦外，其余的士兵马上放弃B战略点（不放弃不行啊，这种情况贸然攻击B战略点是欠考虑的举动，5号房屋里的MG42会把美军士兵当成练枪的靶子），挺进6号位置，和最早的工兵一起抢夺资源点，尤其注意1号位置的油料点。在美军兵营里的科技方面，可选择升级勃朗宁M1918BAR（以下简称


图6：在七号位置拉上铁丝网


图7：在美军兵营里升级BAR自动步枪

栏目编辑·8神经·yangli@popsoft.com.cn

BAR）自动步枪或手雷，升级BAR（200人力、60油料即可给每个RM班装备3支），可让RM战斗力成倍增加。面对德军的步兵，只要花费40弹药资源使用“压制”技能，即可干倒德军全部步兵，让其全部抱头蜷缩到地上任人宰割。而升级手雷（100人力，20汽油，每次使用花费25弹药）可让RM有效地攻击建筑，快速打乱敌人阵形，在巷战和偷袭时很有用（**图7**）。之后的战斗就看各人选择了什么样的连队了，例如：

步兵连：最快拥有105榴弹炮，然后就可慢慢轰炸德军了（好无耻）；

空降连：强大的伞兵和快速空投AT，阵地战的首选；

装甲连：后期强大的管风琴坦克加上Allied WAR Machine这种无耻技能，盟军装甲在数量上不比德国弱（**图8**）。


图8：装甲连召唤来的管风琴

对德军来说，出的第1个MG42以最快速度占据5号房屋，守住B战略点，然后注意抢夺B战略点旁边那个高级弹药点及2号位置的油料点，如果碰见美军部队不要手软，一定要弄到手。同时也不能让美军舒舒服服一边抢夺资源点一边跟自己在2号油料点玩游戏，德军摩托一样可前往1号油料点给美军抢点的工兵制造麻烦（你骚扰我抢点，我也骚扰你，现在是比操作的时候了，谁怕谁呀）（**图9**）。


图9：MG42迅速守住5号房屋

第2个MG42最好不要和美军做过多纠缠，而是直接抢占美军基地门外的房屋，在那里架好机枪可让美军发疯——在那里一般可扫到美军基地不小的一片地盘，很多时候甚至可封住美军的兵营，打得美军人仰马翻、尸横遍野（惨不忍睹啊），不过要小心美军工兵升级了火焰喷射器，不然房子里的MG42很容易被美军“烤乳猪”（**图10**）。此时美军应该在想方设法除去家门口的MG42，德军正好集中力量占据A战略点，一举封杀美军资源的主要来源（**图11**）。


图10：MG42迅速守住5号房屋

现在，德军已拥有对美军的巨大优势，剩下怎么打，就看各人自己的了。举例：

防御学：在人家门口修碉堡还能直接补兵，更有88炮来对付装甲；

闪电战：在2辆老虎+N队突击兵面前，他美国能活多久呢？

恐怖主义：不停地把敌人吓退，再加上强大的王牌虎和V1导弹……（**图12**）


图11：MG42迅速守住5号房屋


图12：MG42迅速守住5号房屋

大家应该看得出来，本文强调的是开局这一段时间。事实上，好的开头是成功的一半，开局就被压制的一方，即使能撑住也会十分辛苦，想翻盘不仅要靠实力，还要寄希望于对手犯错。本文介绍的只是1v1的一个战术，注意这些战术不是一成不变的，如美军速M4、德军二本人流等。战场的主导还是人，还是靠玩家的灵活运用和良好操作！谢谢大家的耐心阅读（不要说废话，讲完了赶快下台，让大家自己去实战去！），先别急，还有最后一点跟大家说说，就是要多看录像、多请教高手、多和玩家一起研究才能快速提高自己水平，这里向大家推荐一个论坛：http://www.gametotal.org/forum/GT即时战略，这个论坛有单独的COH分区，有不少高水平的录像可以下载，许多高手也聚集在那里。这样的COH交流地国内可不多，有能力的话赶紧加入吧！P





《职业进化足球6》（PES6）射门解析

■四川 秦国强

PES6上市已有一段时间，对于习惯于PES5的玩家来说，PES6中的射门是最需要适应的一个难题。因为KONAMI对射门这个动作进行了细化，力量槽的控制不再是决定射门成功的唯一标准，球员在射门瞬间的姿势与面对球门的方向同样会影响玩家能否进球。所以很多玩家在最初接触PES6时，会觉得自己的前锋不会射门，面对绝佳的机会却会将球打得很高，甚至可能会质疑KONAMI不会做游戏了。但当我们真正了解了“射门”这个动作后，应该发现PES6其实向真实性又靠近了一步，下面笔者从两个方面详谈一下PES6中的“射门”技巧。

关于射门方式

PES6中的射门方式与现实中的足球一样，主要分为趟球射门和原地摆腿射门。前一种方式在PES5中大行其道，可谓是将远射进行到底，由于PES6中门将的反应延迟较PES5有所增加，所以后一种射门方式较前一种得到了更多的运用。

对于趟球射门，R1的控制至关重要，切记不要想在PES6中用速度摆脱防守球员。耐心寻找中路的空档，多和边路球员配合，利用大范围长传转移，让对方后腰球员失位，才能制造出趟球射门的最佳机会。从PES5开始，KONAMI已经把足球做成了一个单独的个体，具有自己的物理特性，部分玩家掌握不好射门就是因为没有控制好趟球射门的节奏，使得球员射门前的摆腿距离不足，结果往往不是发力不足就是将球打飞。那么怎么才能掌握好节奏呢？笔者推荐一种简单的操作方法：快速而短暂地连击2下R1，将球趟出4个跨步远，然后松开R1，控制方向键并依靠前面加速的惯性追球，在2个半跨步处开始按“□”键蓄力，待到球员追上皮球后即会立即起脚射门。为什么要趟4个跨步远？主要是为了有足够的调整时间，部分玩家抱怨自己的射门总是太正，容易被门将扑出，就是因为调整是趟球射门的一个重要部分，对于普通玩家而言，调整主要是指对力量槽的控制和←、→方向键的使用。由于PES6中力量槽敏感度的增加对射门影响很大，笔者认为在大多数情况下在第一次按“□”键后，无需再按“□”键对力量槽进行微调**（如图1，L表示力量槽，✓表示可以调整，×表示无需调整）**，而在射门时使用←、→方向键有两个作用：一是让球员使用外脚背射门，二是控制射门方向。下面举个例子说明，当球员**（如图2）**跑动时，如果射门时按住↑和←方向键，则该球员会自动使用外脚背技能，但不会改变射门方向，皮球很有可能在外脚背技能的影响下绕过门将后进球。而如果按住↑和→方向键，球员在射门的瞬间会跑向球门方向的另外一端射门**（如图3）**，虽然这种射门会增加欺骗性，但射门精度却会大幅度降低，要求玩家有较高的操作方向键的控制能力，若此时射门球员再使用外脚背技能，那么想要进球是比较困难的。对于中近距离射门而言，在出现力量槽后，按“△”键，可有效控制球员的发力，减少把球射高的几率。

距离＼力量槽	L<1/4	1/4<L<1/3	1/3<L<1/2
15m~20m	✓	×	×
20m~25m	✓	✓	×
25m~30m	✓	✓	×

图1

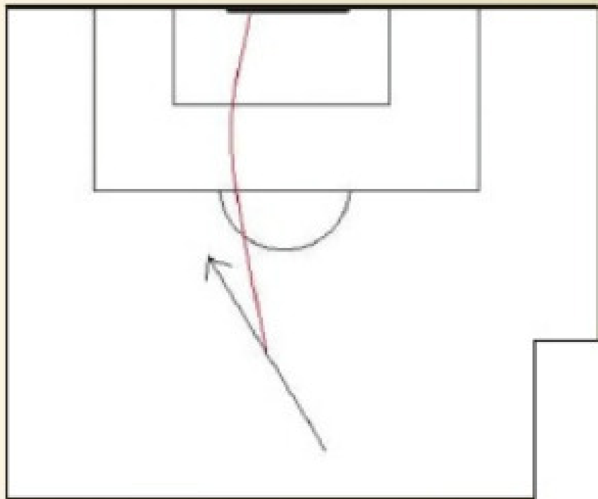


图2

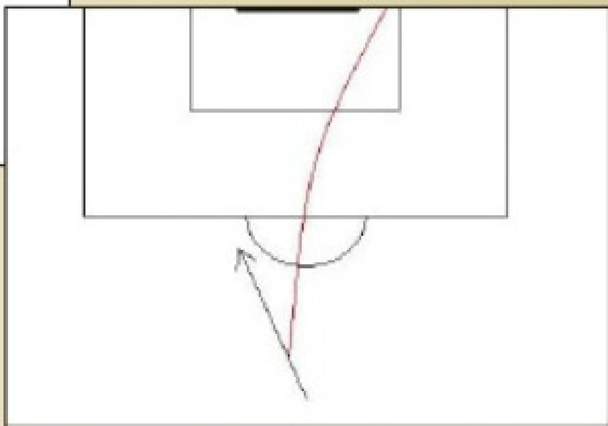


图3

下面再来说原地摆腿射门，如果在正对球门时，让球员直接在原地摆腿射门几乎无法发力，这样的射门很多都会打高，所以这里主要指的是原地转身摆腿射门。要实现这种方式的射门需要边路球员的配合，即让边路球员在下底向中路传地平球，或是在大禁区附近向中路拨球，接球队员在触球的一瞬间原地转身摆腿射门。这里有几点需要说明，由于PES6的防守增强，下底后向中路传球的成功率很低，防守球员大多会把球拦截下来，所以只能把球传给像后腰这样赶来助攻的后排插上球员，但这样很危险，因为一旦传球失误，对方马上会打反击，而自己在后场的防守球员又不足，得不偿失。

所以在这里不推荐下底传中，这个在PES5中几乎可以认为是游戏Bug的射门方式在PES6中不再适用。由于PES6中的球员加强了卡位能力，特别像范尼这样的柱式中锋，即使很优秀的后卫也很难从背后抢到他的球，所以在大禁区线上用跑动拉开空档后，把球直接传给中锋，然后在他们接球的瞬间转身射门**（如图4～6）**，而门将对于这种射门几乎没有反应。当然从原地摆腿射门可衍生出另外一种射门方式——迎球跑位转身射门，因为原地转身射门有个最大的问题，由于身后有贴身的防守球员，很多时候会把球打在他们身上，所以控制己方球员主动跑位来躲开防守球员就很有必要，然后在接球一瞬间按方向键和“□”键完成射门。由于原地摆腿射门和迎球转身射门均在大禁区中，防守球员众多，力量槽不能按得过长，一是容易打飞，二是力量槽对射门动作有延迟作用，很多时候还没等到延迟结束，就被防守球员断下球，笔者认为最好的方法是快速用手指前端按“□”键，时间不超过0.5秒，球员在射门时几乎不出现力量槽或只出现少于1/5的力量槽，这时接球队员在接球后不会做任何调整而直接起脚打门。


图4


图5


图6

关于面对球门的方向

面对球门的方向主要分为面对球门和平行球门两种。对于面对球门方向一般包括正对球门和斜对球门，笔者认为在PES6中，守门员对正对球门方向的射门判断较准，除了被其他球员误碰进球外，几乎不会进球，而斜对球门的进球几率就增大很多，特别是跑动方向和惯用腿一致时附加同一方向的方向键，甚至可以完成很漂亮的外脚背射门，守门员大多数时候只能望球兴叹。而平行球门方向则不同，在PES6中，如果射门姿势不对，即使力量槽控制得再好也会将球打飞，笔者下面具体解释在PES6中平行球门方向的射门技巧。首先是按↑或↓方向键纵向跑动，在摆脱防守球员后立即短按“□”键，同时松开↑或↓方向键并马上按←或→方向键（这个过程一定要在球员出球前完成，因为这步操作决定了下面所要提到的转身程度），这样才能让球员在射门的瞬间最大程度地转身，从而提高皮球打在门框内的几率。需要注意的是，在射门过程中，R1键是不能使用的。根据转身的程度不同，球员大体上会做出两种射门方式，一种是不完全转身，即出球的一瞬间，射门球员没有将身体调整至正对球门，该名球员会以搓射的方式来射门，如果力量稍大，则一般会高出门框**（如图7～10）**。另外一种完全转身，即出球的一瞬间，射门球员已将身体调整至正对球门，该名球员会以类似正脚背扣球的方式大力抽射，只要力量槽按得不是太离谱，进球几率很大**（如图11～14）**。


图7


图8


图9


图10

PES6的射门较PES5有很大变化，需要玩家多练习来适应。也许射门这个动作是一瞬间的事，往往是凭借玩家的直觉和手感来完成，没有多思考的时间，但正是这样，我们可能很容易就失去了一个进球机会。想要成为一个成熟的PES玩家，应该把握住每一个细节，至少是大多数的细微之处，只有注意了别人没有注意的地方，才能为胜利多添一个筹码。P


图11


图12


图13


图14

补丁铺

《职业进化足球6》之WEYX 3.0（Pro Evolution Soccer 6 for WEYX 3.0）070102版最新转会存档
本补丁中包含最新转会存档及4款精心制作的2D与3D人物脸形存档
《伊苏之起源》（YS Origin）v1.05升级档+游戏设置汉化补丁
《彩虹六号——维加斯》（Tom Clancy's Rainbow Six：Vegas）v1.03升级档补丁
《帝国时代Ⅲ——酋长》（Age of EmpiresⅢ：The WarChiefs）v1.02升级档补丁
《帝国时代Ⅲ》（Age of EmpiresⅢ）v1.1升级档补丁
《凯撒大帝Ⅳ》（CaesarⅣ）v1.2升级档补丁
《FIFA足球经理2007》（FIFA Manager 2007）v1.1升级档补丁
《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2）v1.03.840升级档补丁
《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2）v1.03.840版10项属性修改器
《GTR赛车2》（GTR 2）v1.1升级档补丁
《FIFA 2007》游侠专业原创简体中文汉化包v1.0正式版
《魔法门之黑暗弥赛亚》（Dark Messiah of Might and Magic）游侠原创简体中文汉化包第二版
《伊苏之起源》（YS Origin）游侠论坛精华补丁包全集
包含游侠日式游戏大作专区本游戏的多款实用修改器、汉化程序、游戏各关卡存档
《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2）游侠论坛精华补丁包全集
包含游侠《无冬之夜》系列专区的实用修改器、用户界面修改补丁及数款经典补丁
《雷曼疯狂兔子》（Rayman Raving Rabbids）游戏设置汉化补丁
《迷城的国度》（中文版）（Xanadu Chinese）多功能修改器v1.4版
《猎杀潜航Ⅲ》（Slient Hunter Ⅲ）游侠完美简体中文汉化包第三版
请务必将英文版游戏用官方升级档升级至最新的v1.4版，之后再安装汉化包，安装之后将成为完美简体中文v1.4版
《战火兄弟连》（Brothers in Arms Road to Hill 30）官方简繁体中文汉化包
必须在v1.11版的英文版上使用，请先使用游侠补丁网的相关程序把游戏升级到v1.11版后再安装汉化包，本汉化包同时包含简体和繁体中文
《足球经理2007》（Football Manger 2007）简体中文完全汉化包特别版
本汉化包为FM07系列最完美的汉化包，由于目前还处于Beta阶段，尚有部分Bug需要继续修复，各位FM玩家可以帮忙一起来完善本汉化包，如果在使用中发现任何Bug请提交到论坛的相关专区，我们会在第一时间搜集并予以修复

问题交流

1 Q 有一个关于**《超级大国2》**的问题要请教一下。时间2021年，收入95万亿，支出42万亿，可用2万亿，个人税5%，贸易税100%，利率2%，通货膨胀率6.6%，预算除外国援助外全满，失业率2.8%，贫困线下44%，人口12亿。贸易中除能源与服务业所占市场份额在15%左右之外，其他全部商品市场份额为30%左右，全世界占地面积比较大的国家都有共同市场条约。开电脑指导项后，经济顾问提议经济过热，建议提高利率。我提高利率到8%时，通货膨胀率开始下降到6.2%左右，紧接着我的贸易额开始大幅度下降。我尝试大力投资国家市场份额在30%以下的商品生产，贸易额依然下降。读档，大力投资国家市场份额在30%以下的商品生产，并且降低利率额，然后贸易额依然一泻千里。请问我想在保持贸易额的增长或持平的情况下，降低通货膨胀率，应该怎么办？

A 提高存款利率，还有不要靠贸易税赚钱，那样比较慢。个人所得税在发展阶段时保持50%，战争情况下保持70～75%，还有旅游业最好全满，那样比较赚钱，后期基本占总收入的1/3。当然还有更简单的方法——直接攻占下其他资源出产大国……

2 Q 怎样在**《模拟人生2——创业》**制造机器人店员？

A 要制作机器人店员需要插花、机器人、玩具3项技能都满才可以。

3 Q 《三国志11》武将如何拥有一个以上的特技？

A 需要使用Rangzh的San11ME/San11PKME修改器。游戏本身只允许每个武将拥有一项特技，每个版本的游戏必须使用对应版本的修改器。先启动游戏，再启动修改器，单击“武将额外参数设置”标签页→找到要修改的武将→双击要修改的武将（对于批量修改多个武将，选择之后用右键菜单“修改所选”命令→勾选要修改的项目→点“OK”确定→在“功能”菜单“启动修改引擎”并确定→切换回游戏。

每次启动游戏，需要且只需要启动一次修改引擎，重新启动游戏后，需要重新启动修改引擎。

4 Q 《三国志11》能追加头像么？

A 头像分为内建头像和追加头像两类，分别存储在游戏本身的资源文件和追加头像包内，同时，内建的头像又分为史实武将、古武将、新武将3组。

追加头像位于：\My Documents\Koei\San11\FaceData\

资源文件位于：\Program Files\Koei\San11\Media\

如果你没有追加头像包或没有放置于正确的位置，选择武将头像时就不会有追加头像组。另外，用头像编辑器导入时应当注意，导入替换的是哪个分组里的头像，启动游戏编辑新武将时也应找到对应的头像分组。P

游戏背景　魔兽世界

铁炉堡的故事

奥特兰克山谷的呼唤

■ [AOQ]cat

林晓：看来，铁炉堡附近发生过不少有趣的事情。这一回，[AOQ]cat给我们讲述的是一个兽人战士与一只霜狼的故事，关于友谊、信念、荣誉与坚持的故事。

一

巴克昂着脖子，绷紧全身，用尽全身力气，从喉咙深处挤出一声长长的嚎叫。

二

巴克结识布布的时候，正是托托大人率领亡灵大军从暴风城撤退后第二年。由于部落的其他三个种族没有参战，所以巫妖王托托大人用尽了一切可用的手段，还是无法承受联盟方越来越强的压力，被迫撤退。

这其中很自然是由于部落各公会与联盟私下有协定的缘故，即便是亡灵们，也不是很情愿和联盟大打出手。部落的首领们不是不清楚这些情况，但他们无力控制公会，更无法控制人们自己怎么想——尤其是这年头装备好的人越来越多的时候，犹如被贴在各个城镇通缉令旁边的告示上的宣传词说的：“让酋长们去见鬼吧！我们需要装备！没有装备能做什么！”

但如果都象兽人布布这样脑子永远是一根筋的话，就什么事也不用办了。布布居然就真的蠢到了跟着奥格瑞玛里的那群笨蛋站在银行门口一起大喊：“为了部落！”

可为了部落都能做些什么呢？想想看，当一个兽人战士穿着一半灰一半绿的装备出现在众人面前时，有谁会指望他冲在前面么？

布布总算还不是傻瓜，知道自己的实力有限。不过他从小受到长老们的洗脑太多，坚信要捍卫部落的尊严与荣誉那些什么鬼话。其实每个兽人从小都没少听过这种话，但象他这样这么久还不开窍的却少之又少。与他很般配的则是巴克。

很少有人知道布布是如何与巴克沟通的，尤其是一个一身半绿半灰装备的兽人与一条奥特兰克山谷的霜狼之间的沟通。即便是田里的野猪，都清楚能够搞到那条霜狼需要在战场呆多久。

象布布这种死脑筋的家伙，不用说把声望刷到崇拜，就算连战场的边都碰不上。因为战场排队的模式已经被固定化了，要么加入到大集体来，要么就别进战场。

所以布布最多就是在战场外乱转，时不时过去找巴克聊天。

没人知道布布说的话巴克能听懂多少，但反正巴克说的话布布一句也听不懂是真的，更多时候是布布在说话，巴克则歪着脑袋望着他。尤其布布时常盯着巴克说：“你千万不要堕落成人啊。”

布布之所以能与巴克聊到一起，第一是布布从来进不去战场，只有在战场外看着狼过眼瘾。第二是巴克太过于聪明，每当某个声望终于刷到头的家伙终于兴高采烈地来买狼的时候，它就缩着头躲到了后面。所以他们既经常见面，又有某种默契（或者说默认某种价值观），虽然语言不通，却仍能聊到一起。

巴克的看法是：虽然你们都已经到达了崇拜，但我一点也不崇拜你们。并且也别指望我会听你们的话。在这种观点的驱使下，它就很自然地听布布说话。布布穿的装备很烂，巴克从来没见过这么烂的装备。当然布布本也有些拿的出手得东西，但用过之后一直没钱修，久而久之就换成了现在这样一身。

按布布的话说，他与霜狼巴克的友谊是牢不可破的，原因是布布不在乎装备而巴克不看重声望。但他与巴克注定无法在一起的原因恰恰是由于这两点：

1.不在乎装备的人根本就不会去刷战场。

2.声望不够不能骑霜狼。

能够进行选择的是布布，不是巴克。按照巴克的想法，他喜欢这个与众不同的兽人布布，因此希望他来把自己领走，但他不希望布布象其他人那样刷战场。这种自相矛盾的逻辑充斥在它的头脑里。这本足以使人抓狂，但巴

克却从没将这二者结合起来想过。

布布的脑袋并不比这条笨得可以的狼灵活多少，所以它依旧每天都要去见巴克一次。巴克的想法则是认为可以跟着这个兽人走了。它这种过于简单的思维使布布很头疼，也使它自己每天都处在希望与失望的交替之间。

于是布布每次来的时候，发现无论他说什么，霜狼都歪着脑袋聚精会神地看着他，似乎他说的它全听懂了。

“总之，”布布宣布，“我不会使你失望的。”

巴克依然还是歪着头盯着他看，然后发出一阵沉闷的叫声。

三

布布处在一个很值得人回味的时期，这是部落与联盟阵营的对立随着要求逐渐趋于缓解决定的。

“我们要装备！给我装备！”这是来自各大公会里最底层会员的呼声，如果部落的领导者们还顾虑到战斗力的话，他们就该放明白些，主动去联系联盟。难道该让战士们光着身子去战斗吗？

当然也有些不识时务的家伙，联盟和部落都有这些非要脱离群众背道而驰的分子，他们不去战场，不去副本，每日只为捍卫所谓的尊严与荣誉或是声称要体验真正的生活，对于这些不和谐的声音，双方阵营都不屑一顾，尤其是世界任务开放的时候，不与对方阵营建立紧密的合作关系无疑是和自己过不去。

但那些秩序的破坏者们声称只要有他们在，无论联盟还是部落都休想打开安其拉之门。他们妄图以他们那早被历史车轮淘汰的、陈旧可笑的观念来阻止勇士的前进，这简直是螳臂挡车。

不过在安其拉之门开放那天，各大公会还是做好了充足的准备，他们要防范的不是对方阵营而是来自同阵营的威胁。

以巴克的眼光来看，整个群体处在一个躁动兴奋的状态中，这种情绪四处蔓延，甚至传染了布布。布布流淌在体内的兽人血液随着这种情绪也开始沸腾，狂热一下子涌上了脑门。兽人们与亡灵不同的是，后者知道自己在做什么，而前者对究竟要去干什么甚至什么目的都摸不到头脑。

所以布布跟随着公会出发时乎完全忘记了巴克的存在，巴克则不耐烦地看着那些兴高采烈奔来跑去的同伴。霜狼们发出低沉的吼叫声表达兴奋，吼声配合着兽人们的战鼓徐徐传向远方。

四

布布跟着公会才到目的地，就被眼前的景象吓了一跳，眼前密密麻麻站满了人，想必也都是为了世界任务或是看热闹而来。他抱着愉快的心态望着这壮观的场面，直到看到一个骑士真在给自己加光环时才感觉有哪里不妥。

那是联盟。

布布瞪着眼睛，抓着斧头摇摇晃晃地向对面的人群冲过去，在对方用剑挡住了这一次攻击后，双方阵营的人才反应过来。

“那个兽人究竟在干什么？”

“他是哪个公会的？”

“一定是个破坏分子！”

“快阻止他！”骑士一边用剑阻挡一边大声喊着，“他疯了吗？”

“我说，快回来！”兽人们终究还是更关心自己种族的人，“他们是自己人，一直和我们一起刷战场的盟友。”

布布迷惑地回过头来，望向自己的同伴，他显然还不太明白是怎么回事。

“那是与我们长期合作的联盟公会，是自己人！”

“难道你以后不想要装备了吗？”

装备装备装备！

布布突然感觉脑袋在发烫，眼睛也变红了，他双手牢牢地抓住了斧头，又坚定地向着那个骑士砍了下去。

五

精灵猎人们弓弩与矮人们手中的火枪同时开火，人类法师们的炎暴火球打了出来，一瞬间联盟阵营的人同时向一点进行了一次齐射攻击。

布布望了望四周射向他怜悯与困惑的眼神，朦胧中仿佛看到了巴克正歪着头望着他的样子，随后他晃了两下，倒在了地上。

六

关于安其拉之门开放日发生在联盟与部落之间不愉快的事件，部落阵营已经给了充足的解释，联盟方面也表示理解，何况对他们来说并没有造成损失，并且最终还是成功打开了门，可以说，双方的这次合作是建立在长期配合默契的基础上才能如此成功。

尽管如此，部落各大公会还是决定将事件的罪魁祸首公布于众，以警示那些不安定分子。如果大家能够明白酋长们的一片苦心，就该知道安分守己是多么重要的事。

七

自从安其拉之门被打开之后，每到夜里，奥特兰克山谷总是传出一阵凄厉的哀嚎，那是霜狼对同伴的呼唤。



林晓：最近给“大众闲话”投稿的读者朋友还真不少，不过，怎么闲话也得和电脑有关系啊。咱们这本杂志叫《大众软件》，不叫《人间指南》，更不是《妇女之友》……而且，大家写文章的时候可以幽默，可以调侃，可以朴实，就是别不断句成不?

责编悟语

责编这个工作啊……

■Suki

又一次被冠以“铁血责编”之称的我，光荣顺利地完成了《大众软件》2007年第04期杂志的责编工作，现被林晓JJ亲点，让我来谈些感言。

这“铁血责编”之说源于早年间“大软”某次改版初期。当时，责编者，必见次日之朝阳，必有国宝之标志的黑眼圈，必得昏睡后遗症。某期责编正赶上记者组大专题＋硬件大专题＋软件专题＋攻略抢稿＋新闻抢时效……于是从周三至周五夜间，连续奋战超过48小时，正所谓送走了落霞迎来了朝晖二个来回，周末狂睡20小时，达到当事人体力之极限，自此后，这名编辑许下大愿，再不做如此之责编。数月后，当责编轮盘上的指针再度指向此人时，窗外的天空响了晴天雷声……只见这期责编手舞稿单（完成稿件提交单）杀入众编辑之中一场混战……当期出片之日，竟然有人见到这名编辑站在微风里对着夕阳流泪！不禁当时脱口而出：“真真‘铁血责编’也！”这名号慢慢就叫开了，再后来就陆续出现了“责编之杖”、“责编之祝福”套装（一副充气的盾牌和短剑）、“责编之斧”（每次击打后会发出电影《功夫》中知名片段的台词：“斧头帮大哥，两把斧头你也亲眼看到了，坏人来啦……大哥，不要拿斧头啊你，收起来先！我再跟他说……”）以及“责编之酷刑大全”。

冰雪之人早已看出，Suki就是那个曾经站在微风里对着夕阳笑到流泪的责编。责编看起来似乎是一个人的工作，其实在责编工作能够及时完成的背后，还有很多同事的共同协作。除了各栏目编辑的积极配合外，如果没有校对组老师同仁在下班后还将手中的稿件兢兢业业地看完，如果没有美编们精致入微的构思，更别说老编和签字组长审慎严谨的把关了，少了哪个步骤都无法如期高质量的完成当期杂志的出片工作。

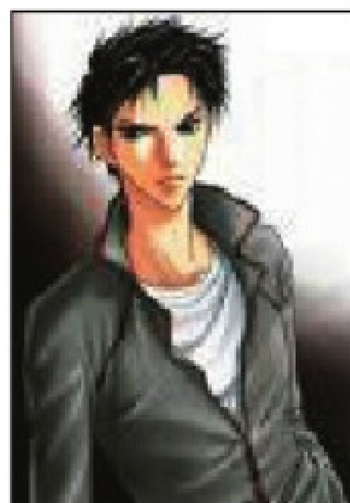
虽然，每个人当责编时都会哭叫，但每个编辑也都毫无怨言地完成自己的工作——因为，每当我们拿到一本杂志时，在版权页上看到的，都不只是“责任编辑”的名字……



读者的闲言碎语

一个大软FANS的成长

■陈业欣



初次接触大软时我还上初二，而第一次感受到大软给我带来的惊喜则是在我上高二的时候。那时家人怕影响我学习，没给我买电脑，我对电脑的了解完全是通过大软的介绍。有次去办公室，恰巧碰到老师的一台电脑出了问题，我抱着试一试的心理，按照大软里讲述的操作方法检查软件，结果把电脑问题修好了，老师很高兴，就给了我在办公室自由使用电脑的权利，让我为以后的发展奠定了良好的基础。

高三时，学习的紧张并没有打断我看大软的积极性，我依旧在看完每期大软后，认真填完杂志调查表，发表自己的看法。巧合发生了，我居然连续几次中了读者幸运奖，这等运气让众编辑都惊叹不已（我现在电脑上用的还是大软赠送的杀毒软件和声卡）。高考结束后，我有幸参加了大软杂志社的十周年庆典。在读编座谈会上，原本自认电脑懂得不少的我深刻体会到了什么叫天外有天，人外有人，知道了不进则退的道理。

高二时学校组织了一场网页制作比赛，刚好大软正在连载关于网站建设的教程，都说实践是检验真理的唯一标准，我当然毫不犹豫地参加了。也正是从那时起，我对网络产生了浓厚的兴趣。高二结束后，囊中羞涩的我在大软教程指导下申请了一个免费空间，做了一个很不起眼的学习资料下载网站。当时只有我的一些好朋友去网站浏览，但我仍觉得很高兴，有成就感。后来我在网站投放了一些广告。由于是高三，学习的紧张使得我不再有时间去管理我的网站。然而半年后，我意外收到了国外邮寄来的支票——114美元，没有想到我那小小的网站都能有收入，虽然不多，但这可是我人生的第一桶金啊！我兴奋地把这个消息告诉林晓JJ，她在为我高兴的同时，提醒我要打好技术基础，扎扎实实发展。高考结束后，我有时间专心发展我的网站，便利用广告收入购买了自己的第一个域名和空间。我不断根据大软网络部分的内容来了解人们的喜好，从而调整网站内容的重点，以适应大众需求。这样一来，网站的访问量大大增加，收入自然也提高了。不满足现状的我又制作了第二、第三个网站。现在，我不光拥有自己的网站，还为别人设计网站，在大学里是小有名气的电脑达人，而这些都离不开大软及各位编辑的帮助。

最后，作为一个大软的忠实的鼓风机（FAN），我衷心祝愿大软越办越好！

欢迎访问我的BLOG个人版www.chenyexin.com，我最新开放的论坛bbs.52pass.com，交流电脑方面的心得体会。

编辑部的故事

随忽悠团征祖格有感（并序）

■小虾

周末去了一趟G团，遂发诗兴。

丙戌年腊月甲寅，随G团首踏祖格，杀虎豹、平哈卡，子时乃还。团长小忽悠手黑，鲜出佳品，幸我等争抢垃圾，均分百基而散。有感，乃作。

祖格一趟装备全，有头有脚有指环。
最喜指挥小忽悠，人间最美是G团。





林晓：估计本期杂志出版的时候，“熊猫烧香”已经成为历史。哈哈哈……节录几个烧香最旺盛时网友大无畏鄙视态度下创作的烧香段子在此，做为这场网络惊魂之纪念。



天下网虫出我辈，一但中毒岁月催。秒杀瑞星谈笑间，不胜卡巴一场醉。熊猫嚣张挥鬼脸，香灰如山鼠标飞。弹窗如潮人如水，只叹重装几人会。



“熊猫烧香”版《菊花台》

你的泪光，柔弱中带伤，
满屏的熊猫香，删除过往，
熊猫猖狂，点上三根香，是谁在电脑前冰冷的绝望
猫慢慢拜，暗黄色的香，
我瘫坐椅子上，精神错乱，
路在何方，谁为我思量，冷风吹乱憔悴模样。
熊猫拜，三根香，你的笑容已泛黄，
重装又重装，我心里在发慌。
江民杀，瑞星除，你的影子剪不断，
徒留我在机旁神伤。



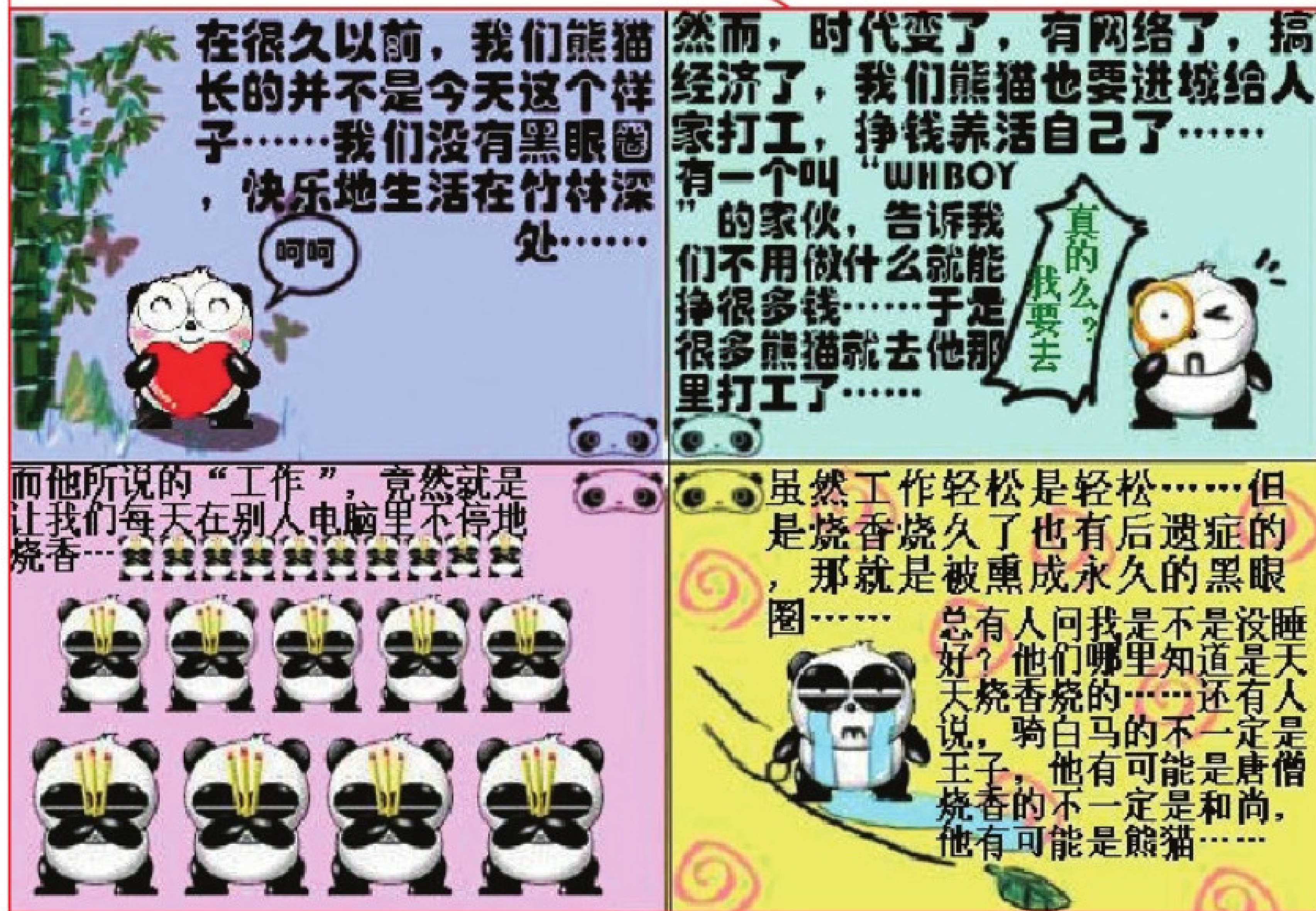
冬眠不觉晓，病毒卡巴绞。
熊猫夜烧香，文件毁多少。



开机难，运行艰，熊猫烧香红破天。监控器，防火墙，硬件虽在，系统已破。错，错，错！红客手，黑客酒，满屏尽跟熊猫走。冲击波，灰鸽子，橙色八月，情人病毒。莫、莫、莫。

黑眼圈的由来

■北京　星星



征稿信息

“网络时代”栏目长期征集网络热点话题，要求话题特色鲜明，或新颖或有趣或尖锐。话题请用200字左右交待清楚，发信到phair@popsoft.com.cn。一经采用，编辑部将对提供话题者予以奖励。

订阅信息

杂志邮购订阅地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室，邮编100036。单本杂志5.00元，邮购需另加3元挂号费。咨询电话：（010）—88118588—8000。



天津　李航

您好，林晓JJ。我是一名高三学生，对IT这个行业很感兴趣，尤其是游戏制作方面。很希望将来能够成为这个行业中的一员。眼看就要高考了，但对此方面几乎一无所知。希望林晓JJ给指条明路：

1.程序员是不是给游戏编程序的？

2.如果我想做一名程序员应该具备什么知识？

3.上大学报什么专业才能学到这方面的知识？

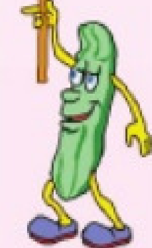
4.北京有没有能学到这方面知识的大学？

高考临近，本人希望树立一个明确的目标.不断奋进。如能得到您的帮助，本人感激不尽，拜一个先。

林晓：读完此信战战兢兢，同学，我不知道能否给你指条明路，但有一点我敢肯定——你有这样清晰的头脑和诚恳的咨询态度，你对自己的人生是很负责任的，因而我相信，你一定能够实现自己的人生目标。至于你的问题，要仔细回答起来恐怕我这几页读编都不够用的，给游戏编写程序只是程序员能够完成的工作之一，程序设计的范围无所不包——从自动洗衣机到洲际导弹，都有程序员的工作成果在其中。很多大学的计算机系都可以学到编写程序方面的知识。但程序员只是一个职业，从事这个职业的可能仅仅是一个代码编写者，也可能是包含有自己思想的程序设计师，完全要看自身的素质和水平。写到这里，软件编辑提醒——最重要的是数学和逻辑要好，大多数程序员具有逻辑性，思考问题更严密，更注重细节。随着时代的发展，对程序员的要求也在变化，需要他们掌握更多的知识与技能，这些东西往往是大学里来不及教的。大学就是给你打好基础知识，以及培养你独立学习的能力。

留言板

林晓：新年的鞭炮已经放完，虽然还有正月十五的元宵和花灯，但假期是结束了。一年之计在于春，回到学校和办公室的朋友们，该收拾玩心，冷静一下头脑，为自己的2007年做个计划了。至于我，我的计划可不少，编杂志、写文章、做旅行，呵呵，会忙不过来。那么，你呢？



林晓姐姐：您好，我是一名忠实的大软读者，由于准备刚刚结束的研究生考试，所以这一年来很少接触游戏，更不用说网络游戏了。考研前几天，我们寝室一个同学接到高中同学的电话，询问他关于网络游戏的事情。而我的同学一副谆谆教诲的样子，劝他的高中同学不要玩网络游戏，说“玩网络游戏的人都是无所事事的家伙”“学习好的人从来不玩网络游戏”“网络游戏费时费钱”，更说出“玩网络游戏的都不是什么好人”“说句难听的，玩网络游戏的都是下等人”这样的话。

我平时不怎么玩网络游戏，但由于经常翻阅大软，所以对网络游戏有一些了解。而且通过大软的介绍，我发现其实很多网络游戏都是非常适合放松紧张神经的。大软对网络游戏的介绍很全面、丰富，特别是一些关于网络游戏的特别企划做得也很出色，但现在社会上依然有很多人像我们寝室的那名同学一样把游戏——现在大部分谈论的都是网络游戏——看作是“电子海洛因”，是不是改变这些人的想法比较困难？我们是不是要反思一下，如何提高人们对网络游戏的认识？（dragoal）

林晓：武侠小说，港台流行歌曲，以及少林功夫，它们刚开始在社会上流行的时候也是被视为洪水猛兽，结果呢？玩自己的游戏，让别人唠叨去吧。不过，游戏终究只是游戏，可别让它代替你的生活，消磨你的意志。正好，有位朋友来信说到了你的困惑。



江苏 小净化药水

现在的教育体制下，只有少部分成绩好的学生可以得到老师的认可，大多数学生都是普通的。但每个人都有表现自己的欲望，希望可以证明自己的价值，网络游戏恰恰提供了这样一个机会。在《魔兽世界》中，不论你是勇敢的战士、强大的法师、或是乐于奉献的牧师，你都可以在这个世界中找到自己的位置。哪怕在一个普通的小副本5人团队中，每个人也都有不可替代的位置，只有通过每个人的努力，大家协调的配合才能流畅地游戏。在现实生活中，我们被忽略了，但在《魔兽世界》中我们却可找到自我，我们会被很多人重视并且记住。面对这样的事实，更应该反省的是我们现行的教育制度吧？如果每个人都可以在现实中找到自己的位置，实现自己的价值，又怎么会沉迷网络游戏呢？

同一件东西有很多不同的利用方式，扑克牌是全世界都流行的娱乐方式，有人用它来从事高雅的桥牌运动，也有人用它来赌博。一件事物的好坏并不在于它本身，而在于我们怎么看待它、利用它，同样的道理也该适用于网络游戏吧？

很多媒体都把沉迷网络游戏归咎于网络游戏本身的吸引力，央视的经济半小时就是这样，镜头前一个个颓废的少年貌似都是网络游戏的产物，家长们无奈的叹息、悲伤的泪水，仿佛都是游戏带来的。但事实呢，我们的家庭，父母的态度，学校、社会的环境，真的一点问题都没有吗？

写这封信的时候我看见上海的新闻娱乐频道正在播放这样一个报道，它的题目是《走出魔兽的阴影》，我是抱着很抵触的心理去看的，我想看看它能把《魔兽世界》诋毁成什么样，呵呵。

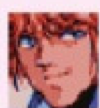
看完整个节目后我却有了很强的认同感。报道中的男孩叫小超，和我一样也是一个高三的学生。他绝食5天玩《魔兽世界》并拒绝与外界沟通。记者通过层层调查，发现不和谐的家庭环境才是导致他这样做的根本原因。小超的父亲在家里掌控着一切，每当小超玩的时候他都会很反感，几乎没有一天不批评他。据他爸说只有当小超看书的时候他才会感到开心。在这个家庭中，小超的爸爸就是一切。面对这样的爸爸，小超开始绝食，采取非暴力不合作的态度与他爸对抗。但小超并不是在他爸爸生平第一次向他道歉后开始了正常的学习生活。

作为同龄人，我很能理解小超的感受，在不和谐的家庭关系中，我们会感受到很多负面的东西，随着年龄的增长，我们都希望有自己的选择，我们不希望父母为我们掌控一切。在家庭和学校中都有无数的烦恼，网络游戏无疑是我们释放内心缓解压力的好去处，而更多的成年人认为使青少年沉迷网络游戏的原因是那个虚拟的世界诱惑了我们。

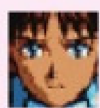
虚拟世界再大的成就也比不上现实生活中的小成就，如果有这样一个选择，一个T3一身的人物和大学本科的录取通知书，我相信绝大部分人都会选择后者。沉迷网络游戏只是一个结果，但它的过程和导致这个结果形成的原因却很少有人深究。

我想说的是《魔兽世界》毕竟只是虚拟的世界，不要为了游戏忽略太多生活中的东西，不要淡漠了身边的亲情，友情和爱情。希望大家都可以健康快乐地游戏。

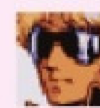




喜欢《天堂》这款游戏，希望有同好可以切磋交流。我的信箱是vnliu@eyou.com。（甘肃 读者）



哪里可以买到1.5版的《反恐精英》？下载除外。有知道线索的朋友请告知。E-mail:linxiao@popsoft.com.cn。（浙江 读者）



来自哈尔滨的楔拉菲达，酷爱单机游戏，有收藏单机游戏说明书的嗜好，希望结识有这方面爱好的朋友。QQ：470860388。（黑龙江 读者）

林晓：每期大家抢答问题也够累得了。这一期大家休息一下，看看前几期的活动的正确答案，还有，找找获奖名单里有没有你的名字。如果有，别急，奖品将在杂志出版后一周内寄出。



正确答案图

大航海，考考你的眼力（2006年23期“大众礼物”活动）

奖品为《大航海时代Online》周边之一——毛绒海豚一个。

获奖者

山东 边荣旭	北京 赵 洋	吉林 李星宇	广西 杨 媚
安徽 武 超	贵州 张 先	青海 谢 勇	陕西 孙爱雨
新疆 曾 涛	甘肃 乔 麟	四川 张 淳	浙江 秦惊雷
河南 袁柏青	天津 王越升	河北 戴鸿飞	

2007年01期“大众礼物”活动获奖名单

威盛电子“芯芯相应 智力大考验”

中国芯特等奖：辽宁 栗承哲

奖品为华硕M2V主板1块

中国芯全胜奖：河南 张中林

奖品为七彩虹C.KT9—AM2 Ver1.4主板1块

中国芯优胜奖：安徽 叶显明

奖品为华擎K8VM890主板1块

正确答案

1.威盛PT890和P4M900芯片组是否支持Intel的Core2 Duo处理器？（A）

A.支持 B.不支持

2.威盛P4M900芯片组支持哪两种内存？（B）

A.SDRAM，DDR B.DDR，DDR2 C.DDR2，DDR3 D.DDR，RDRAM

3.P4M900集成Chrome9 HC图形核心，支持（C）。

A.DX7 B.DX8 C.DX9 D.DX10

4.Chrome9 HC图形核心频率是（B）。

A.200MHz B.250MHz C.300MHz D.350MHz

5.PT890搭配8237A能支持哪些功能。（D）

A.SATA B.Viny1 C.Velocity千兆局域网 D.都支持

找武魂Bug，赢取时尚礼物

一等奖 2名 奖品为迷你音响一套

辽宁 闻慧鹏 广东 龚鑫

二等奖 3名 奖品为128MB MP3一个

吉林 高 宇 北京 刘繁茂 江西 赵敬学

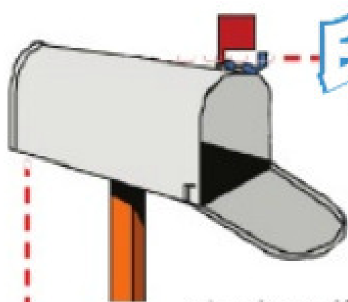
三等奖 6名 奖品为读卡器一个

广西 何建华 重庆 刘大卫 陕西 白 亮

山东 宋佳成 四川 张 鼎 江苏 李海涛



正确答案图



印象大软

看到03期，2007年大软的跳跃形象才在我心里稳定下来。大软是一本有勇气接受时代挑战，不甘躺在旧有成绩上吃老本的杂志，赞。这一期光纤崩溃的文章很及时，可惜有点单薄。“实用软件”栏目相当不错，紧凑的页面设计和详尽深入浅出的内容搭配，很实用。专题锐利而充满人文关怀的风格一如既往，这篇《卑微与勇气——互联网慈善背后的冷暖人间》让我掩卷许久仍无法忘怀。希望大软能保持专题文章的深度，不要丢掉它。（纪宏）

本期专题企划《卑微与勇气—互联网慈善背后的冷暖人间》一文读后使笔者心情沉重。说实话，我也仅是通过这篇文章才开始对“感恩中国”和张仁杰有了比较深入的了解。文章中有这样一段话让我每每读起都不禁热泪盈眶，“我站在杨丹小小的坟前，不知道该说什么。坟很小，甚至没有一个墓碑，只有一棵孤零零的小树站在坟前，几年以后也许坟就没了，谁也不知道有个曾经那样渴望活下去的小女孩长眠在这里。”朋友，当我们再次看到那些可怜的患病儿童、流浪的老人和残疾人等弱势群体时，你会不会伸出援助的双手呢？在这里借用一下林晓姐姐常说的话：“与人玫瑰之手，历久仍存余香”！（cpfhuman）

林晓：2007年05期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E—mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。



畅谈你最喜爱的FPS游戏

■晶合实验室 Suki

"Suki，午休时间战一盘呀？"
"战呀！"
"Suki，你敢不爆我头么？"
"呃……"
"Suki，你敢让我赢二局么？"
"嗯……"
"Suki，你敢不用刀捅我么？"
"嘿嘿……"

话说在大软的办公室里有一名十分喜好FPS游戏的女子——Suki，从N久以前就接过了做"前线地带"栏目的任务。作为一名栏目编辑，自然不能按照自己的偏好来推荐游戏，而要以大众玩家为主体，推荐形形色色的佳作以满足不同喜好的玩家。从CS、Quake、DOOM，到《英雄萨姆》、XⅢ……Suki最热爱的就是华丽以及豪快的杀戮感。如今，Suki得到写榜评的机会，哪能轻易放过！就让我们以FPS类游戏为主题（这里所说的FPS，是指广泛意义上的射击类游戏），聊聊在2006年出品众多的同类游戏中给你留下最深印象的作品吧。

读者 heeroyuyi： Quake 4和《英雄萨姆》续作才是爽快的王道啊！经典，经典！

读者 凡迪之父： 最最喜欢的就是《超能特警队》（F.E.A.R.），一款真正让我感觉是次世代等级的游戏。如果让我说出心目中的FPS游戏的话，那就是《半条命2》的场景环境＋《超能特警队》的效果特效。

读者 lushyoung： 无疑是《英雄萨姆》系列。几乎完美还很夸张的画面，无数的彩蛋和惊喜，幽默的过场动画；一边疯狂轰怪，一边哈哈大笑～～～

唯一的缺点就是设计的快感和节奏有时把握得不好，玩久了容易产生视觉疲劳……

编辑 Suki： 记得2000年，Suki和娱乐组的同仁们第一次联线《英雄萨姆》时，简直就着了魔，常常在午休时间忘了去吃饭……好吧，是因为连续作战N小时，眼睛已经花了，胃里已经不能再承受任何东西了……

读者 7726320：

1.《超能特警队》

画面、特效、声音、气氛都可称为完美。配置好一点的人应该都知道，游戏几乎做到了让玩家身临其境的地步。F.E.A.R.是我最喜欢的FPS，特别是剧情，非常吸引人。

2.《英雄萨姆》续作

画面那是相当地精美。我认为最爽的特色就是可以疯狂地开枪，把怪物打得支离破碎，和着声音玩起来相当过瘾。

3.《霹雳小组4》

这也是相当不错的游戏，我最喜欢里面的射击设定，非常真实。不过人跑得太慢，如果其他FPS玩多了就会很不习惯。由于制作得比较早，所以画面也没有《英雄萨姆》《极度恐慌》那么精美，不过总体来说还是相当不错的。

4.《雷神之锤4》和《毁灭战士3——邪恶复苏》

玩久了比较腻，而且最大的一个缺点就是会头晕，因此至今都没机会好好玩玩这2款游戏。

以上5款游戏是我喜欢的，当然，《极度恐慌》是我最喜爱也是评价最高的。

读者 战地潜行：

《半条命》系列，不管是HL的弹道还是着弹效果，都是其他游戏不能比的……

读者 reed7：

NO.1：《超能特警队》在我心目中是当之无愧的第一！悬念自始至终，加上诡异的气氛、极其鲜活的AI、绚丽的战斗效果……一部真正可称得上使玩家获得如看好莱坞大片一般体验的大作！一部真正的次世代大作！

NO.2：Quake 4，庞大复杂的世界中每个细节都被超强的引擎再现得惟妙惟肖。在Quake4里我处处拍照留影，因为Quake4的世界真的是既宏大又细腻！唯一可惜的就是敌人仍然与2代一样有勇无谋……

NO.3：SWAT 4。跟上面2款游戏风格截然不同，写实、充分体现团队合作的重要性以及对CQB的理解，让我刚刚接触这款游戏时耳目一新，兴奋不已。

编辑 Suki： 读者7726320（代号）和reed7都十分详细地阐述了自己所喜爱的游戏。看得出来喜欢FPS游戏的玩家，多数和Suki一样，追求的是一种单纯的游戏快感。和这类玩家类似，像《极品赛车》系列的Fans也是一样，追求那种风从身边掠过的感受，一种感官上的享受。可是，与"极品"等竞速类游戏相比，FPS类游戏新作长期占据榜单的现象也十分少见。即使是被众多玩家推崇的《超能特警队》《使命召唤2》或是《孤岛惊魂》《英雄萨姆》等也鲜有蝉联记录，这其中原因到底为何呢？

读者 lqpzkpfw： 现在FPS游戏多如牛毛。个人感觉，《超能特警队》《使命召唤2》做得更有特色，尤其在画面、音效、气氛上给人以真实感，很容易沉浸其中。《使命召唤2》就像在看电影，《超能特警队》的情节也很耐人回味。如果想追求难度，《狙击精英》还是很不错的。至于《英雄萨姆》确实没有达到期望，没玩一半就删了。Quake 4嘛，不好不坏；但是如果联系到名声，个人感觉还是有点不到位。

读者 冰点Z： 《英雄萨姆》既能让新显卡展现新的技术，又能兼顾老显卡的能力；再加上"爽"的感觉，真的不错。

对了，开篇一幕纯属虚构。如有雷同，实乃巧合。

龙虎榜——我正在玩的游戏

TOP TEN

网吧流行游戏排行榜

名称	指数
1 魔兽世界	
2 劲舞团	
3 跑跑卡丁车	
4 CS	
5 泡泡堂	
6 梦幻西游	
7 街头篮球	
8 蒸汽幻想	
9 武林外传	
10 劲暴足球	

网吧调查

100台机器以下（含100）

上海辉焰网吧，兰州盼福网吧，乌鲁木齐四合网吧，北京梦桦源网吧，福州奥丁网吧，长沙星月网吧，长春达信网吧，成都子君网吧，郑州智慧岛网吧，大连盛名网苑，广州君悦网苑等。

101～300台机器

上海潜水湾网吧，广州迅捷网吧、天一网吧、战域风云网吧，郑州中青网络家园、情缘网络会所，沈阳今时代网吧、格点网吧，武汉心语网吧，成都长城网络文化家园交大店等。

301～600台机器

上海F1金鲨颐东网吧，沈阳火鸟网吧，重庆天人网城，北京五间楼网城，天津新阳网络广场，广州绝顶高手网吧，西安和平网吧旗舰店等。

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	魔兽世界	2677	暴雪	2005年	第九城市	○
2	泡泡堂	2495	Nexon	2003年	上海盛大网络	○
3	大话西游Ⅱ	2314	网易	2002年	网易	↑
4	魔力宝贝	2283	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↓
5	梦幻西游	2236	网易	2003年	网易	○
6	天堂Ⅱ	2079	Nc Soft	2004年	新浪乐谷	↑
7	QQ幻想	1931	腾讯	2005年	腾讯	↑
8	仙境传说Online	1799	Gravity	2003年	上海盛大网络	↓
9	轩辕剑网络版	1341	大宇	2003年	网星	○
10	剑侠情缘OnlineⅡ	1042	西山居	2005年	金山公司	○

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	极品飞车——无间追踪	1593	EA	2005年	9	○
2	三国志11	1459	KOEI	2006年	8.8	○
3	职业进化足球5	1341	Konami	2005年	8.5	↑
4	NBA Live06	1238	EA	2005年	8	↓
5	FIFA 06	1226	EA	2005年	8.2	○
6	侠盗猎车手——圣安地列斯	1039	Rockstar Games	2005年	9	↑
7	盟军敢死队3——目标柏林	977	Pyro Studios	2003年	8.5	↓
8	信长之野望——革新	941	KOEI	2005年	8.5	○
9	轩辕剑伍——一剑凌云山海情	852	大宇	2006年	7.5	○
10	上古卷轴Ⅳ——湮没	801	Bethesda Softworks	2006年	8.8	○

栏目编辑·上弦月·suki@popsoft.com.cn

Edifier 漫步者

E3300

漫步者07年首款新品即将上市



城市	电话	城市	电话	城市	电话	城市	电话	城市	电话
北京	010-62102818	广州	020-87517233	上海	021-54249440	武汉	027-87651768	重庆	023-68790987
天津	022-23004818	深圳	0755-61362829	杭州	0571-88380490	长沙	0731-2922069		023-68791331
石家庄	0311-85200337	南宁	0771-2982254	南京	025-83619514	郑州	0371-63912631	成都	028-86313897
廊坊	0316-2092200	厦门	0592-2227890	无锡	0510-82768941	济南	0531-86957774	贵阳	0851-5822376
唐山	0315-2842341	福州	0591-83364191	常州	0519-6908751	青岛	0532-83836687	昆明	0871-5034101
太原	0351-7230997	海口	0898-66718548	苏州	0512-62068911	烟台	0535-6661727	南昌	0791-6250812
呼市	0471-6808380	香港	00852-23860928	镇江	0511-5241702	临沂	0539-3037299	西宁	0971-6127925
包头	0472-3318140	澳门	00853-404299	徐州	0516-83826810	合肥	0551-3664575	乌市	0991-2831592
沈阳	024-62125255	哈尔滨	0451-82834896	长春	0431-5617779	吉林市	0432-6922909	大连	0411-84522266
西安	029-85531816	兰州	0931-8261696	银川	0951-6031248				

北京爱德发高科技中心　免费咨询电话：800-810－5526　欢迎访问：www.edifier.com

邮发代号：82-726
零售价：￥5.00元
刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN